COIN OP'ED
VIDEOGAME MAGAZINE
月刊
すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2008 10月号 No.101
平成20年10月1日発行（毎月1回1日発行） 第9巻 第10号 通巻第101号
ARCADIA
アルカディア
特別定価690yen
eb!
enterbrain
●攻略特集
STREET FIGHTER IV
Fate/unlimited codes
怒首領蜂大復活
LORD of VERMILION
[新連載]
小説 悠久の車輪～Eternal Wheel～
WORLD CLUB Champion Football
Inter Continental Clubs 2006-2007
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush
D1GPアーケード
三国志大戦3
鉄拳6
ビート・レイジング
ROOTS26
BEMANIトップランカー決定戦2008 Archive
pop'n music 16 PARTY♪
GuitarFreaksV5
DrumManiaV5
[特別付録]
月刊アルカディア創刊
101号記念小冊子!?
～人気読者コーナー
迷物投稿者の競演～
アフロ百炎祭
アルカディアフロンティアーズ
百炎祭
●攻略特集
Demon Bride
ブレイブルー
タツノコ VS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES
MELTY BLOOD Actress Again
すっごい!アルカナハート 2
まもるクンは呪われてしまった!
攻略特集16ページ!
Virtua Fighter5 R

ふらっと、ゲーセン。

欧州・南米のサッカーに
ハルマハマル
WORLD CLUB
Champion Football
Intercontinental Clubs 2006-2007
欧州・南米のサッカークラブ24チームに所属する選手のトレーディングカードを集めて、自分だけのチームを作って戦う「WCCF」! 練習で能力を引き上げたり、コミュニケーションをとりながら選手のモチベーションを維持するなど、監督をリアルに体験!さらに試合ではカードを操作すると、画面上の選手が動きまわって、君の描くサッカーを展開!育てたチームで勝つ喜びがここにはある。「WCCF」最新シリーズに、君もきっとハマル!
URL http://www.wccf.jp/
© SEGA PANINI The game is made by Sega in association with Panini.
All trademarks and player rights are granted by respective owners.

いいこと、あるかも。

www.snkplaymore.co.jp

SNK
PLAYMORE

RAIDEN IV
撃つ、避ける、以上快感。
アーケード版未収録の新ステージを追加!
ランキングで頂点を目指せ!
2008.09.11 発売予定
希望小売価 7,140円(税込)
特典
サウンドトラックCD同梱!!
「Ooparts CD 雷電IV オリジナルサウンドトラック -Ultimate of Raiden-」
雷電シリーズのサウンドマスター佐藤豪をはじめ、スーパースィープの細江慎治・佐宗綾子ら豪華アレンジャー陣による
コンピレーションアルバムを同梱!あの雷電サウンドが鳥肌ものののRemixで甦るファン必聴の一枚、まさに永久保存盤です。
MOSS
XBOX 360 LIVE
CERO A 全年齢対象
株式会社モス 〒111-0041 東京都台東区元浅草1-1-1-7F カスタマーサポート 03-3843-1310 受付時間 13:00〜18:00(土・日・祝祭日および弊社指定休日を除く) http://www.mossjp.co.jp/
Microsoft、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは米国 Microsoft Corporation および/またはその関連会社の商標です。©MOSS LTD ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED BY SEIBU KAIHATSU INC.

目次

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

アルカディア

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

2008年10月号
No.101

今月の表紙

『Virtua Fighter5 R』
3D対戦格闘の始祖といえるバーチャファイターシリーズ最新作『Virtua Fighter5 R』が稼働開始! 新キャラの追加だけでなく、弟子育成など、新たな試みが盛り込まれた意欲作だ!! 今まで通りのキャラでいくか、キャラ変えをしてみるか? 迷ったらどっちも試してみるといいだろう!!!

タイトルロゴ&表紙デザイン/Smile Studio(福島トオル)

攻略開始 P012~

すでに稼働が始まっているバーチャ最新作を徹底攻略!
全キャラフォローしているので、キャラ対策もできるぞ!!

Virtua Fighter5 R

速報! P006~

今年の対戦格闘ゲーマーの頂点に立ったのはだれだ!?
闘劇の最速リポートを掲載!

闘劇'08 FINAL速報!!

攻略特集 P044~

もうメインキャラは決まった!?
全キャラの特色はここでおさらいしておこう!

ストリートファイターIV

特別付録

投稿者のための付録を用意!
これを読んだら投稿したくなる!?

アフロ百炎祭

掲載ゲーム(50音順)

読み物

広告

発行所/株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)

闘劇'08 FINAL

速報リポート

去る2008年の8月15～17日、ディファ有明にて闘劇'08FINALが開催された。暑い夏を、さらにアツく加熱させたビッグイベントの速報リポートをお届けしよう。

魂を揺さ振る闘いの結末

大阪・長瀬UFOの看板を背負った「オトチュン」が「ARG」と組んで第1回闘劇に続いて連覇。聖地の名に恥じない実力を見せた。

意地の2連覇

KOF海外流出阻止&東北地区初優勝!!

昨年、海外流出した闘劇優勝を今年は「マッキー」(写真右)が阻止。台湾の「包子」(写真左)を決勝で破り、海外流出阻止&東北優勝の偉業を達成。

DIFFERにモヒカンが集結!?

2日目の選手宣誓は『北斗の拳』出場の「鉄」。「ヒャッハー！闘劇だー！」の掛け声で、会場を世紀末の空気へ変えた。

若い力が爆発！

『VF5R』では、何と中学生プレイヤーが壇上へと駆け上がる。『鉄拳6』でも若手が、世代交代の事実を闘劇で突き付けた。

格闘ゲーム芸術家が築いた新たな伝説

格闘ゲーム芸術家「MOV」が右手にケガを負いつつ出場。チームメイト「井上」「クロダ」のフォローを受け、最後は自らの手でフィニッシュ。再び頂点を極めた。

より国際色あふれる大会に

さまざまな国からの参戦があった闘劇(写真は中国チーム)。今回は台湾の選手がKOFで結果を残した。

東海地区2種目制覇

前回に続き『アルカナハート2』では東海「へんぼく」が優勝。『MBAC』では「kubo」が関西の「コウ」と、優勝を決めた。

過去5回、すべて関東が勝ってきたギルティシリーズだが、今回は、関西の「勝ちたい意志」が関東の総合力を凌駕!!

6度目の悲願"関西優勝"

協賛ブースも大盛況!!

試遊台では、『Fate/uc』でルヴィアが使えたり、『ブレイブルー』では全キャラが使用可能な状態だった。

壇上では新作のPV公開や、そのほか情報が盛りだくさん。『タツノコ』ではドロンジョなどの公開があったぞ。

ストII界の首領を守った"天空神"

近年まれに見る、ガチガチの本命がベスト4に残った今大会。決勝戦も本命チームと対抗チームという、分かりやすい対決になったが……結果はいかに?

Text :ジャイアン

チーム	メンバー
使徒再び	オトチュン(X春麗)、ARG(Xバルログ)
関西DREAM	GOD大嶋(Xバイソン)、二代目kky(Xダルシム)
空中遊戯	ノグチ(Xバルログ)、ユウ(Xベガ)
無敵不死身	ムテキガイル(Xガイル)、志木(Xバイソン)

優勝

決勝までの流れ

ベスト8の組み合わせは、事前の優勝予想アンケートで上位10位に入ったチームが占めるという順当過ぎる結果になった。

このベスト8で【使徒再び】の最強プレイヤー「オトチュン」が昨年準優勝の【ナカヨシ艦長】の「タイラ」に敗れるものの、決定戦で「ARG」がきっちり師匠のフォローをして壇上へ。

ベスト4の組み合わせは、これまた優勝予想の上位4チームと分かりやすい展開になった。

準決勝第1試合は、【使徒再び】対【関西DREAM】。これは順番的に【使徒再び】が有利な状況になり、そのまま2タテして決勝へ。続く第2試合は、【空中遊戯】対【無敵不死身】となり、「ノグチ」(Xバルログ)が精彩を欠く「ムテキガイル」(Xガイル)を下すものの、「志木」(Xバイソン)が逆2タテで決勝へと進んだ。

この後、ガイルは痛恨の連続技ミス。勝負に「たら・れば」はご法度だが、惜しかったのは事実。

紙一重の決勝

迎えた決勝戦、先鋒戦は「ARG」(Xバルログ)対「ムテキガイル」(Xガイル)。ここでも本来の動きを取り戻せなかった「ムテキガイル」が痛恨の連続技ミスもあり敗れる。続く「オトチュン」(X春麗)対「志木」(Xバイソン)は「オトチュン」が終始完璧な立ち回りで場を支配するも、一瞬のミスを見逃さなかった「志木」が逆転勝ち。

決定戦は一進一退の攻防だったが、勝負どころで投げを決めた「ARG」が勝利の雄たけびをあげた。

強気に起き攻めを仕掛けるXバイソンを投げるXバルログ。優勝が決まった瞬間だ。

この日全勝だった「ARG」。2敗した最強プレイヤー「オトチュン」をしっかり守った。

新たな闘いを制したのは!?

新作、『VF5R』における初の全国大会となった闘劇'08FINAL。予選が前作『VF5』での開催だけに波乱が予想されたが、結果は意外にも……!?

Text :マッハ

チーム	メンバー
渋とぴあ	魔んぷく(ラウ)、よろしこ(ジェフリー)、ポチ(ベネッサ)
タイフーン	やつき(ジャッキー)、黒ボンジュール(ブレイズ)、珍・健一(シュン)
ヘギーバースト	あうる(アオイ)、ばぶ吉(アキラ)、千人斬り(カゲ)
原商	ふ〜ど(リオン)、JOE (ジャッキー)、板橋ザンギエフ(シュン)

優勝

波乱の幕開け

新作となる『VF5R』稼動からわずか3週間という短いスパンで開催された決勝大会では、「予選通過時のキャラから変更可能」という新たなレギュレーションが加えられ、混迷の中でのスタートとなった。

そして幕開けとなる一回戦、早くも波乱が巻き起こる。現役最強と噂される「こえど」(ジャン)擁する【こえどスレ】、関西のTOPレベルで構成された【ドタキャン三闘神】が姿を消す。新作だけに、全キャラの対策を立てるには時間が足りなかった現状がうかがえた瞬間でもあった。

さらにその後、今大会優勝候補の一角である【スターダストクルセイダーズ】も2回戦で敗退となり、壇上に登り詰めたのは今大会の本命チーム、「ふ〜ど」(リオン)擁する【原商】を始め、オール関東勢という陣容となった。

優勝候補といえど、新作に対応するにはやはり時間が足りなかったといえる結果に。

"天龍"二度目のV達成!

ベスト4まで全て大将で逆3タテ×3決めてきた「あうる」(アオイ)擁する【ヘギーバースト】を、エース「ふ〜ど」が難なく沈めた【原商】。準決勝では決死の大将戦を制し、決勝へと駒を進めた【渋とぴあ】との決勝戦を迎える。

決勝では、【原商】先鋒の「JOE」(ジャッキー)が持ち前の勝負強さで【渋とぴあ】を怒とうの3タテで下し、【原商】が見事『VF5R』初となる全国覇者に輝いた。

脅威のマンパワーを見せ付けた「あうる」だったが、チーム力の前に散っていった。

絶対的な強さを誇示し、【原商】が優勝候補の名に恥じない闘いで頂点へと登り詰めた。

闘劇'08 辞典

●スパIIXこぼれ話:当日予選には前回KOF98覇者の「曾卓君」が参加した。予選ではXリュウで1回戦負けだったが、本キャラであるSサガットを使っていた場合は、波乱が起きたかも。
●VF5Rこぼれ話:稼動から間もないということもあり、今大会はこれからのVFシーンにおけるスタートとしての位置付けとなる。これからの動向にさらなる注目が集まるだろう。

ニュージェネレーション台頭、世代交代の瞬間

世界中のプレイヤーたちが『鉄拳6』最強の座を闘劇'08FINALで争った。長きにわたる熱き闘いの軌跡を、いち早くお届けするぞ!

Text :KEN

【〃エグリゴリ〃】	【あまの】	優勝	【RevoLution】	【のっち】
★yoo⇒sama★(アンナ)、はぁ・ぐぅ(ロジャーJr.)、ぺこス(ボブ)	ハマー(ポール)、ふクス(レオ)、ばくし〜(ブライアン)		デク(カズヤ)、ゆうくン♪(アンナ)、ゆき(ジュリア)	おりばー(ジュリア)、オウジクス(ブルース)、やまたそ(マードック)

次々と消える強豪! 壇上に残ったのは……

関東、関西、そして修羅の国・韓国とトップチームが各ブロックに比較的均等にバラけた今大会、それがゆえに早い段階から強豪同士のつぶし合いが始まった。

関西の雄「ブリブリ丸」率いる【ノンストップ大学】は2回戦で韓国の【最高のチーム】に敗退。優勝候補筆頭と目されていた【埼玉POPYよ永遠に!】も、2回戦で若手最強チーム【RevoLution】に敗れるなどして、トーナメントは序盤から大混戦の様相を呈し始める。

だれもが予想できない闘いを制して壇上に上がったのは、闘劇出場経験者2名を含んだ千葉の【〃エグリゴリ〃】、二柱のレイ神を倒した【あまの】、前評判も上々だった【RevoLution】、職人キャラで構成された【のっち】の4チーム。そのすべてが関東勢という結果にあいなった。

2回戦にて大将で登場した「垂れ」。オールドファン感涙の試合を展開するも、志半ばで力尽きる。

これぞ『鉄拳6!』 二択キャラ大爆発!

準決勝第1試合、【〃エグリゴリ〃】大将の「ぺこス」(ボブ)が踏ん張り、【あまの】の「ハマー」(ポール)、「ばくし〜」(ブライアン)、「ふクス」(レオ)を逆3タテで倒し、決勝進出を決める。続く第2試合では職人チーム【のっち】の中堅「やまたそ」(マードック)が意地を見せるも【RevoLution】「ゆき」(ジュリア)、「ゆうくン♪」(アンナ)の前に敗退という結果に。

かくして【〃エグリゴリ〃】と【RevoLution】で争われることになった決勝戦、先鋒戦で無限遠ステージを選んだ「ゆき」が「★yoo⇒sama★」を倒し先手を取るも、中堅「はぁ・ぐぅ」(ロジャーJr.)の二択攻勢の前に倒れる。出す技のほとんどが浮かせ技というスタイルで臨んだ「はぁ・ぐぅ」は、そのままの勢いで「ゆうくン♪」、「デク」を撃破。【〃エグリゴリ〃】を王座へと導いた。

『鉄拳6』を象徴するようなド派手な打ち合いとなった決勝戦。勝因はハートの強さか。

水鳥の覇者、頂点へはばたく!

ついに開催された世紀末バスケ大会。強キャラの性能を存分に発揮する者、やり込みで対抗するレアキャラ使い。世紀末にふさわしい激戦を制したのはだれだ!?

Text :禅

K.I	MDR	KOK	ワイル	優勝	元住T.O	志郎	紅の豚	ヘキサメチレン
レイ	トキ	トキ	ユダ		ハート様	ラオウ	トキ	ハート様

ついに本戦開幕! 壇上への険しい道のり

一撃必殺奥義が連続技に組み込めたり、一回でK.O.可能な連続技が多数存在し、一度の読み合いやミスで勝敗が決まる可能性が高いという超攻撃的な『北斗の拳』。だれが勝ってもおかしくない状況の中、上海から参戦した二人のラオウ使いが健闘し、有力プレイヤーの「新潟POPYバスケ部イチ」(ケンシロウ)を1回戦で撃破する波乱も見られたが、多くの優勝候補選手たちはそのやり込みの成果を発揮し、着実に勝ち上がっていく。

そしてベスト8に残ったのは、闘劇'06覇者「紅の豚」(トキ)、DF2大会覇者「志郎」(ラオウ)、関東最強「K.I」(レイ)をはじめ、「MDR」(トキ)、「KOK」(トキ)、「ワイル」(ユダ)、「元住T.O」(ハート様)、「ヘキサメチレン」(ハート様)と、キャラクターの種類が豊富かつ、プレイヤーたちもカリスマ性に富んだ豪華な顔ぶれとなった。

「ワイル」(ユダ)に「ぽち」(マミヤ)のバスケ連続技がさく裂! しかし、ここでまさかのミスが……。

関東vs.関西、レイvs.トキ、ぶつかり合う両雄!

闘劇の壇上というプレッシャーを跳ねのけ、強力なトキプレイヤー二人を相手にまるで作業のようなプレイで勝ち上がる、関東最強のレイ使い「K.I」。そしてトーナメントの反対側からは、闘劇'06で運勝ちした(本人談)覇者「紅の豚」がもう一度頂点に上がるため、準決勝でDF2大会の決勝で敗れた「志郎」に雪辱を果たし、名実共に関西最強のトキ使いとして決勝の舞台に帰ってきた。

激しい攻めを展開する「K.I」に対して、ガードキャンセル攻撃で切り返そうとする「紅の豚」だったが、「K.I」はこれを見てからスーパーアーマーのある南斗虎破龍を合わせて連続技を決め、ラウンドを先取。流れをつかんだ「K.I」は、2ラウンド目を一撃必殺奥義で瞬殺し勝利! 前評判通りの実力を見せ付け、世紀末覇者の座をその手で勝ち取った。

キャラ対策を煮詰めた結果、作業プレイに。壇上でやり遂げる精神力とやり込みに感服!

●北斗の拳こぼれ話:どのプレイヤーも連続技は何百回、何千回と練習してきたはずだが、決勝大会ではミスも多く見られた。闘劇決勝での緊張は、並大抵のものでは無いのだろう。

決勝戦は日本勢vs.台湾代表!!

過去の闘劇に比べて地方勢が大活躍を見せる大会となり、準決勝に残ったのは地方勢と台湾代表のみだった。おおまかな大会の進みを見てみよう。

Text :極限堂

チーム	使用キャラ
ごしょ	社、大門、ラルフ
ケーゴ3	裏社、裏ギース、クラウザー
包子	ユリ、ヘビィ・D!、クラウザー
書記	庵、クラウザー、裏社
777	キム、クラウザー、ユリ
マッキー	裏ギース、庵、クラウザー
バター@関西	庵、クラウザー、裏クリス
ちゃわん	ブライアン、影二、クラウザー

優勝

壇上までの試合の流れ

本選トーナメントでは64名の参加者が8名にまで絞られたが、前評判を覆していく選手が活躍する、予想外な展開となった。

まずは当日予選を勝ち上がり体が温まっている「アウエリオン」が優勝候補の「キャップ」を撃破すると、続く2回戦では『KOF'98』でルガール旋風を巻き起こした「いちく」が「曾卓君」(前回覇者の「小孩」のこと)をルガールと真吾で圧倒し、大将の京を出さずに勝利する大金星を上げる。

3回戦では地方勢の注目選手「777」がキムの大活躍で「極限堂」を撃破してベスト8に進出。そのほかでは「じょ」が台湾代表の強豪選手「包子」に敗れてしまう。

このような中、闘劇覇者の「マッキー」は韓国代表「風林ガキ」や関東の強豪「ひろと」を倒すなどして、ベスト8へ勝ち進む。

庵、クラウザー、裏ギースという磐石のチームに「マッキー」の落ち着いた闘い方が融合。

最後は最強クラウザー決定戦

準々決勝では「ケーゴ3」が裏ギースの活躍で「ごしょ」を倒し、「ちゃわん」がブライアンの大活躍で「バター@関西」を破り、関東勢と関西勢は全滅となる。

そして決勝に駒を進めたのは台湾代表「包子」と「マッキー」だ。勝負は接戦の末に、大将戦クラウザー同キャラ対決という本作にふさわしい決戦となり、これに勝利した「マッキー」は海外への2連続タイトル流出を阻止し、見事闘劇覇者となった。

「包子」はEXTRAモードを使用。彼のテクニカルなヘビィ・Dは会場を沸かせた。

「マッキー」が海外への2連続タイトル流出を阻止した。優勝おめでとう!

勝ったのは井上JAPAN!!

全国各地の強豪が集った今大会。波乱を含み、舞台は関東対関東、関西対関西の最強決定戦へ。そして全国の頂点に立ったのは、関東の【井上JAPAN】!!

Text :ラオウ

チーム	メンバー
チャンピオンロード〜道〜	ボス(まこと)、力丸(春麗)、おちび(ユン)
井上JAPAN	クロダ(豪鬼)、井上(まこと)、MOV(春麗)
裏切りの星	猿(ユン)、K(春麗)、ちんた(ケン)
[illegible]	梅園(春麗)、松田(ユン)、雪男(豪鬼)

優勝

準決勝は同地域対決!

東京代表同士の【チャンピオンロード〜道〜】と【井上JAPAN】、先鋒戦は「クロダ」が圧倒的に攻め立てて「おちび」に勝利。「力丸」が星を取り返すも、中堅「井上」に破れてしまう。そのあと、勢いに乗った「井上」は、大将「ボス」との同キャラによる殴り合いのケンカを制する。同じく関西同士の決戦を制したのは、【裏切りの星】。「K」の春麗が「雪男」の豪鬼、前回覇者「梅園」との同キャラ戦をも制し、関西3rd界の世代交代をアピール。

スクリーンには妖しく微笑む「クロダ」。先鋒戦では相手も会場も圧倒していた。

「ボス」VS.「井上」のまこと同キャラは、見るものすべてを熱くするセオリー無視の乱打戦。

手負いの「MOV」が決めた!

【井上JAPAN】は前日に右拳を骨折した「MOV」に回さないと意気込むが、【裏切りの星】は容赦なく牙を剥く。先鋒戦「K」が、「クロダ」の謎の起き攻めリープアタックをブロッキングで反撃し勝利。追い込まれる【井上JAPAN】は、気合を入れた「井上」が「K」を倒す。だが、優勝候補【RX軍団】を3タテで葬った「ちんた」が「井上」を撃破し満身創痍の「MOV」を引きずり出す。序盤にミスが目立ったものの「ちんた」、「猿」を倒し、最後はその手でチームを優勝に導いた。

優勝候補【RX軍団】「ヌキ」、「K.O」、「RX」を3タテで葬った「ちんた」。本物だ!

ギプスに細工をしSGGKを繰り出す「MOV」。怪我をしようが、最後まで勝利を諦めなかった。

闘劇'08辞典

●3rdこぼれ話:「ボス」対「井上」。2ラウンド目の最後で「ボス」が唐草から連続技を決めて勝利かと思われたが、「井上」の体力が1ドット残る。この勝機を見逃さなかった「井上」が正中線五段突きをリバーサルで出し、慌てて動いた「ボス」に命中させた。最後まで諦めず画面をしっかり見ていた「井上」の集中力が勝った試合だった。

関東大崩壊！ 東海勢による連覇達成!!

32枠という狭き門に、全18キャラ中16キャラがそろった決勝大会。参加プレイヤーの実力差はほとんど無く、どの試合も手に汗握る熱い闘いが展開された。

Text：ケンちゃん

プレイヤー	キャラ		プレイヤー	キャラ
bovy	きら		たぬきち	冴姫
ねずきち	アンジェリア	優勝	へんぼく	リリカ
げんちゃん	クラリーチェ		ザビエル	冴姫
TOMO	キャサリン		くいたん	クラリーチェ

有力キャラ全滅の1、2回戦

最強キャラとして評価が高く、決勝大会での参加人数は四人と最大勢力の頼子。だが、その分ほかのプレイヤーのキャラ対策が十分になされていた上、入力がシビアな古のタリズマンの失敗が多発し、全員が1回戦敗退という意外な結果となった。

逆に、頼子以外で有力候補と見られていた「TOMO」（キャサリン）、「ねずきち」（アンジェリア）、「たぬきち」（冴姫）は順調に勝ち進んで壇上へ。そのほか、頼子に次いで評価が高いクラリーチェを操る「げんちゃん」（クラリーチェ）、大型大会「DF2」王者と昨年の『FULL！』準優勝者を撃破した「bovy」（きら）、西で高い評価を受ける「ザビエル」（冴姫）、そして当日予備予選を突破した「くいたん」（クラリーチェ）、「へんぼく」（リリカ）が、それぞれ狭き門をくぐり抜けた強豪相手に勝ち上がり、ベスト8へ進出した。

各出場プレイヤーは使用キャラのコスプレをするなど、大会を大いに盛り上げてくれたぞ。

冷静な対処が勝負の分かれ目に！

ベスト8がそろった壇上は、関東6、関西1、東海1という分布に。そして準々決勝は、万全の試合を展開した「ねずきち」、強気の立ち回りでクラリーチェを圧倒した「TOMO」、そして当日予備予選を抜けた勢いをそのままに「へんぼく」、「くいたん」の両名が勝ち上がる。続く準決勝は、焦る「ねずきち」をうまくさばいた「TOMO」、冷静にクラリーチェの技を対処し続けた「へんぼく」が勝利し、決勝は関東vs.東海の図式となる。

決勝の「TOMO」vs.「へんぼく」は、お互い1本ずつ取り合う好勝負に。最後はめっちゃ回るでラリアット！でゴリ押しする「TOMO」に対し、「へんぼく」がガードキャンセル➡＋D→ハリケーンスパイラルを決めて決着！「へんぼく」が頂点に輝き、闘劇'07の『FULL！』の「青」に続いて『2』でも東海勢が『アルカナハート』を制した。

決勝でも物おじせず、抜群の対応力を見せてくれた「へんぼく」。見事、覇者の座を手にした。

天下は北海道から東海&関西へ

今回も数多くの激戦が繰り広げられた闘劇。1回戦から前回覇者チームが敗れるなどの波乱もあり、目が離せない試合が繰り広げられた。

Text：ゆきのせ

チーム	メンバー		チーム	メンバー
メルブラしにきたで	でぐち（シエル）、みるみるミルキー（有間都古）	優勝	立花満子（タチバナミツコ）	新屋（シエル）、かんな（有間都古）
レイたー	レイ（翡翠＆琥珀）、たー（レン）		豚馬	kubo（シオン）、コウ（赤主秋葉）

最強プレイヤー「電波」轟沈!!

関東と関西の実力者が数多く居た第1ブロック。優勝候補の【レオマーツォ】を下した【メルブラしにきたで】がベスト4への進出を決めた。

第2ブロックでは前大会の覇者でもある「電波」と「ゆう」のチーム【わっちわっちにしてくりゃれ♪】が1回戦で関東でも屈指の翡翠&琥珀使い「レイ」に2タテされるという波乱の幕開けとなった。そのまま勢いを付けた【レイたー】がブロック決勝でも【けものの】を破ってベスト4入りを決めた。

第3ブロックは前大会準優勝者の「SII」を要する【理論派】を【立花満子（タチバナミツコ）】が破りベスト4進出を果たした。

最後に残った第4ブロックは東北勢や九州勢、関東勢が入り乱れたブロックとなったが、東海&関西の混合チーム【豚馬】が圧倒的な強さを見せ付けベスト4進出を決めた。

最後の最後でディレイしゃがみCがカウンター！前回覇者の「電波」を「レイ」が1回戦で下す。

東海の雄、「kubo」が爆発!!

くしくも東対西の構図となった準決勝。第1試合は【メルブラしにきたで】対【レイたー】の対戦。先鋒戦は「みるみるミルキー」対「レイ」。前回覇者チームを2タテしている「レイ」が勢いに乗るかと思われたが、「みるみるミルキー」の安定した立ち回りを崩すことはできなかった。迎えた大将戦、後が無い「たー」が粘るが、「でぐち」がキャラ性能をしっかり引き出して勝利。続く準決勝第2試合は、【豚馬】の「コウ」を【立花満子】の「新屋」が圧倒するも、「kubo」の怒とうの攻めに「かんな」に続き「新屋」も破れ、【豚馬】が決勝進出を決めた。

決勝戦は不調だった「コウ」が、キャラ差を覆して「でぐち」を破る。大将戦では「kubo」がしつこく中段を仕掛け、「みるみるミルキー」はこれを見切ることができず「kubo」の勝利。【豚馬】の優勝が決まった。

決勝戦では「kubo」得意の早い展開からの中段が火を吹き、「みるみるミルキー」を圧倒した。

●アルカナハート2こぼれ話：本作はエリア決勝が無かったため、当日予備予選への参加権は完全な抽選。約4倍という狭き門を抜けたことも、当日の好調の現れなのだろう。
●MBACこぼれ話：優勝、準優勝者には「MBAA」の声優集合サイン色紙が贈られた。稼働が近付いてきた「MBAA」でも今回のようなアツイ盛り上がりを期待したい。

ギルティ闘劇史上初、関西初戴冠!!

闘劇タイトル中、最も過酷と呼ばれるギルティシリーズにおいて、今回は最強キャラを擁さないチームが勝ち上がった。職人たちが競い合った結末は……？

Text :KZA

きみとぼくの壊れた世界	戦国妖怪伝 びび犬	超押田村	エン☆キモ
えふて（メイ）、どぐら（ロボカイ）、N男（ヴェノム）	カキン（ポチョムキン）、ななし（ヴェノム）、マルケン（梅喧）	FAB（ポチョムキン）、中村（ミリア）、シュウト（アクセル）	もっちー（ブリジット）、むき（闇慈）、エン（スレイヤー）

優勝：きみとぼくの壊れた世界

各ブロックの優勝候補たちの行方

第1ブロックではエディで猛威を振るう「いさ」を軸とした【0120-13-3104】が有力と思われたが、1回戦で同じ関西チームの【りぷとン】を下して波に乗る【きみと僕の壊れた世界】、「えふて」に3タテで敗れた。

暴君「小川」率いる【サラリーギア小川】は、第2ブロックで最強梅喧「マルケン」にストレートで敗北した。

第3ブロックでは前回覇者の「しょーぢ」率いる【SOS団】を、ピンポイントでの「シュウト」の活躍が光った【超押田村】が勝利する。

スペシャリストを集めた【ガチャピンリベンジ】と【魔王復活の儀】は激戦区の第4ブロック。この2チームは【中嶋家】に敗れてしまうことになったが、最終的に勝ち上がったのは、ニューカマー【エン☆キモ】。ブリジットを操る「もっちー」の洗練された立ち回りが、キャラ差を超越した。

「少年」、「小川」でも遠い、壇上までの道のり。「小川」は「マルケン」の妖刺陣で粉砕された。

関西勢、チームでの勝利!!

最強キャラと目されるエディ、テスタメントの2キャラが壇上の舞台に上がらないという、キャラ性能をやり込みで覆した結果となった闘劇'08FINAL。準決勝第1試合は、昨年ポチョムキン相手に涙を飲んだ「N男」が、完璧な立ち回りで「カキン」を封殺する。続く「マルケン」には敗れるものの、「どぐら」がしっかりとここをフォロー。大将「ななし」を要所のダストで崩して決勝の舞台へと臨む。

準決勝第2試合は、関東勢同士の対決で「むき」が活躍。勝負どころのサイクバーストをことごとくガードし、相手にチャンスを与えなかった。

迎えた決勝は、「えふて」の一人舞台。「むき」を沈め、「もっちー」戦で、よろけ回復から近付いてきた相手にオーバーヘッドキッスを決める荒技で流れをものにし、「エン」をドット勝負で下し、3タテで優勝を決めた。

実に長かった6年、やり込み続けた関西勢がついに初優勝を決めた。

闘劇'08 覇者

スパIIX優勝 使徒再生
左からARG、オトチュン

VF5R優勝 [illegible]
左から[illegible]ザンギエフ、[illegible]

KOF98UM優勝 マッキー

北斗の拳優勝 K-I

鉄拳6優勝 ♪エグリゴリ♪
左からべこス、★yoo⇒sama★、はぁぐら

スト III 3rd優勝 井上JAPAN
左からクロダ、MOV、井上

MBACver.B2優勝 [illegible]
左からコウ、kubo

GGXXΛC優勝 きみとぼくの壊れた世界
左からえふて、N男、どぐら

アルカナ2優勝 へんぼく

闘劇'08辞典

●ギルティこぼれ話：優勝チームがきつかったと語った1回戦。先鋒「えふて」が2タテしたが、【りぷとン】大将「沢」（スレイヤー）が爆発。「えふて」、「N男」と下し「どぐら」を引きずり出す。1ラウンド目を完封され、2ラウンド目も体力1[illegible]まで減らされる。[illegible]

闘劇'08勝者ついに決定!!
P6からの記事にリポート掲載!

バーチャファイター5 R
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：3D対戦格闘
■操作方法　：8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日　：2008年7月24日（稼働中）
■使用基板　：LINDBERGH

※記事中に掲載している技後の有利／不利やダメージなどは、すべて編集部調べによるものです

長い予選を闘い抜いた強者たちが、新作「VF5R」で雌雄を決する……！　本作では初となる、全国規模の大会での勝者がDIFFER有明・闘劇'08FINALにて決定したぞ!!　今回の攻略特集を隅々まで読み、今後の闘いにぜひ役立ててほしい!!

見逃し厳禁!!

システム変更点解説 —Vol.2—

今回は投げ抜けやコンボ補正、避けの硬直など重要な変更点を詳しく紹介。特に目玉である簡易投げ抜けのシステムは、絶対に理解してほしい。

Text:矢永

究極の投げ抜け技術が発覚!!

新たな投げ抜け"簡易投げ抜け"とは!?

本作では投げ抜けの成立条件が変更され、"投げ抜けコマンドを入れっぱなしにしていても、投げ抜けを受け付けてくれる"ようになった。例えばⓅとⒼを押しっぱなしにした状態でレバーを⇨に入れ続ければ、⇨方向の投げが来たときに投げ抜けしてくれる。ただしⓅ＋Ⓖ押しっぱなしでレバーを回していれば、すべてのコマンド投げを抜けられる……というわけではない。厳密には「投げ抜け受け付け時間の最後のフレームのみ、投げ抜けコマンドが入れっぱなしの状態でも投げ抜けを受け付けてくれる」というシステムなので、この入力方法で二つ以上の投げを抜けることはできない。

これだけでは使えるシステムとはいえないが、入力の順序を問わず最終的にレバー＆ボタンを入れ（押し）っぱなしにしていればいいので、入力順序を工夫すればガード投げ抜けとして活用できる。やり方は"最初にⒼを押してガード状態を作ってからレバーとⓅを追加入力する"というもの。ガード状態中にⓅを押してもガード状態は維持されるので、この入力なら投げが暴発することなく簡単にガード投げ抜けになってくれる。注意点したいのは"先行入力の受け付け開始前にⒼとⓅが押しっぱなしになっていると、ノーガード状態になってしまう"こと。硬直中に入力するときは、先行入力の受け付けが始まってからⓅを入力するように。投げ抜けの成否の判定タイミングはかなり遅いので焦る必要は無い。特に難しい入力ではないので、練習すればだれでもできるようになるはずだ。

入力に対するリスクはほとんど無いが、コマンドの関係上立ちガード＋レバー下要素方向の投げ抜けが難しい。また、Ⓟ＆レバーを入れっぱなしにした状態なので、展開の早い状況下で最速行動することが困難になる。これ以外は基本的に弱点は無いので、どこで使っても問題無し。特に側面を取られたときは抜け方向が一定なので超強力。屈伸や失敗避けの後、受け身後などにも有効だ。

立ちガードするときには、基本的に簡易投げ抜けを仕込んでおきたい。例えば、対カゲ戦で立ちガードして様子を伺うときなら、⇨Ⓟを追加入力して押しっぱなしにしよう。

これだけで簡易投げ抜けが成立。ガード状態であることに変化は無いので、中段攻撃は普通にガードできる。最初はガード後に最速で行動しにくいが、慣れればスムーズに動ける。

⇨方向の投げが来たときは自動的に抜ける。壁際に追い詰められて、手を出しにくいときなどは特に有効。リングアウトの危険がある投げ、壁投げなどを優先して抜けていこう。

ほかの投げ抜けとの複合

簡易投げ抜けは一つの投げしか抜けることができないが、「投げ抜け受け付け時間の最後のフレームに入力が成立していれば途中の過程は問わない」ので、ほかの投げ抜けと複合させることはできる。

特に相性がいいのが、ガード投げ抜け。もともと投げ抜け入力後にⒼを押しっぱなしにしているので、そこにレバーとⓅを追加するだけでいいからだ。

入力例を挙げると、⇧Ⓟ＋Ⓖ→Ⓟだけを素早く離す→Ⓟと⇨を追加入力して入れっぱなし、とする感じ。これで⇧方向の投げをガード投げ抜けで抜けつつ、⇨方向の投げを簡易投げ抜けで抜けられる。ガード投げ抜けの方で下要素方向の投げを抜けておけば、簡易投げ抜けの弱点を補完できる点は見逃せない。

不利大の状況では、ガード投げ抜け→簡易投げ抜けで……、

二つ投げ抜け可能。簡易投げ抜けの入力は、多少遅めでいい。

簡易投げ抜け補足：ほぼノーリスクで投げ抜けできるので、今後の主流となるのは間違い無い。特に側面を取られたときに方向を見て抜けられれば、非常に頼れる防御手段になる。

コンボに関する変更点を考察

空中コンボ補正詳細

空中コンボでの追撃時のほとんどに適用される空中補正が、前作の75%から80%に緩和された。

この変更によって、前作と同内容のコンボを決めた場合には、基本的に威力が高い。なお、前作では頭崩れや腹崩れの直後はコンボ補正が掛からない状態があったが、本作ではこれが無くなり、しっかりと空中補正が掛かるように変更されている。

空中補正の代わりに特別大きな補正が掛かるダウン補正は、50%から60%に緩和。適用対象となるたたき付けや壁張り付け、ダウン状態の相手への追撃時に、大技による追撃の価値がかなり高まったといえるだろう。ちなみに本作からの新たなヒット効果である、空中たたき付けや新しい空中壁ヒット後の追撃にもダウン補正が適用される。

そして本作で新たに加わったのが同一技補正。これは空中コンボ内で同じ技を使ったときに掛かる補正で、倍率は80%。適用対象には始動技も含み、回数が増えるたびに補正の倍率が重ねられる。異種補正との複合もあるので、壁コンボで威力の高い技を複数回当てたときは、ダウン補正＋同一技補正×nとなりダメージが極端に落ちる。なお、地上コンボから空中コンボにつないだときは、ダウン状態になる前に使用した技は補正の対象外だ。

追撃の3発目以降にかかる段数補正は、前作と変わらず80%だ。

ジェフリーの〔⇨Ⓚ〕はダメージ30。追撃3発目は通常この減りだが……

同一技補正×3とダウン補正が複合すると、これだけしか減らない。

壁ヒット効果の発生条件

壁にもたれかかって崩れ落ちる新しい壁ヒット効果は、「基本ダメージが21以上の技で空中の相手を壁にぶつける」ことによって発生する。基本ダメージが基準になるので、各種コンボ補正でダメージが著しく減っていてもヒット効果に影響は無い。

壊れる壁は「壁破壊対象技での空中壁ヒットを3回起こす」と壊せる。ただしワンコンボでは1回分しかカウントされない。壁破壊の能力を持つ技は個別に設定されていて、アキラの白虎双掌打（⬇⇦⇨Ⓟ）など空中ヒット時に吹き飛び効果を持つ技に多い。

壁が斜めに傾くと、もう一回で壁が壊れる合図。壁破壊技を狙え！

そのほかのシステム的重要変更点

しゃがみダッシュの性質変化

前作のしゃがみダッシュは、しゃがみ判定になるまで上段攻撃に引っかかっていたが、今回これが改善されて「しゃがみダッシュの入力直後から上段攻撃をかわせる」ようになった。ただし、変わったのは上段攻撃を避ける判定だけで、しゃがみ状態への移行に要する時間などに変化は無い。

この性質を活かせるのが、上段への派生を持つ技をガードしたとき。しゃがみダッシュで上段攻撃をかわしつつ接近できるので、うまく使えば大きな戦力になる。また、避けキャンセルしゃがみダッシュで上段全回転をかわしやすくなった。出の早い上段全回転を持つキャラとの対戦で役立つ。

出始めは上段をかわす立ち状態なので、ディフェンスにも応用可能!?

避けの全体硬直

まず成功避けは硬直がわずかに増加して、避けからの反撃を決めにくくなった。例えば標準的な肘系の技を避けたときは、立ちⓅをガードした後のわずかな不利からでもしゃがみⓅすら入らず、軽量級の立ちⓅがギリギリで反撃になる程度。立ちⓅをカウンターでくらった後に避けたときは、最速のつかみ投げがしゃがみで回避されてしまう。

また、成功避けだけでなく失敗避けもわずかに硬直が増加。ヒザクラスの遅らせ打撃がかなり簡単に決まる。全体的な火力の向上もあり、読み切られたときのリスクがかなり増した。避けの有用性がかなり薄れたので、使いどころを絞りたい。

肘系の技をギリギリで避けたときは、避け後に五分になることも。

側面でのガード崩し

一部のキャラが持つガード崩し技は、側面からガードを崩すことに成功すると、よろけ時間が正面状態よりも長くなる。さらに特定のものを除き、よろけ後まで側面状態を維持しているので、かなり発生の遅い技でもガードが間に合わない。

アキラの開胯（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→揚炮（⇖⇖Ⓟ）や、ラウの迎面探爪（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）→双虎烈把（⇖Ⓟ＋Ⓚ）などがほぼ回避不能に。ゴウの五輪塔砕き（⇩⇖⇨Ⓟ＋Ⓚ）は崩し後に正面状態なので大技での追撃は難しいが、雷光（⇖Ⓟ）で浮かせられる。立ちガードに対して大ダメージが期待できるので、屈伸のうまい相手にOMから狙っていこう。

ガード崩しを持つキャラは、側面からの攻めが非常に強力だ。

はみだしA

コンボ補正補足: 壁際でバウンド対応技を当てても、バウンド中は壁ヒットしなくなったので、壁張り付きへの追撃として使いやすい。なお、バウンド後の追撃は空中補正扱い。

側面崩し補足: ラウ、アキラの上記追撃は、超回復→当て身とすれば一応回避可能。これから簡易投げ抜けが流行してくると思われるので、ガード崩しの使いどころは増えるはずだ。

ジャン紅條
Jean Kujo

今回は、ジャンの立ち回りを支える重要な技の数々を徹底検証。それぞれを状況ごとに使い分けられれば、戦力アップ間違い無しだ。

Text：マッハ

万能かつ高性能、その名は縦猿臂

ジャンの近距離戦においては、横猿臂（⇨Ⓟ）や追い下突き（⇧Ⓟ Ⓟ）といった小技が主力だが、これだけでは若干パワー不足感があり、山崩し（⇨Ⓚ）には多少のリスクを感じてしまう……そんな経験は無いだろうか。そういったケースでは、縦猿臂（⇧⇧Ⓟ）が非常に有効な選択肢となるぞ。

この技は実質ミドルキッククラスの発生を誇る中段攻撃で、続く中段派生の転回膝蹴り（⇧⇧ⓅⓀ）が連続ヒットして、まとまったダメージを与えられる。ヒット後は、横猿臂を出せば相手のしゃがみⓅをつぶせる状況となっているので、続けて攻められるぞ。2発目をガードされても反撃は受けないので、基本的には2発目まで打ち切っていこう。初段のリーチの長さを活かして、中距離から切り込んでいく使い方もオススメだ。

また、虚心紅烈撤蹴（⇧⇧ⓅⓀタメ）から欺心紅烈鋭手（⇧⇧ⓅⓀタメ中Ⓟ）を素早く入力することで、虚心紅烈撤蹴のタメモーションを出さずに欺心紅烈鋭手を繰り出すことが可能となっている。この場合、縦猿臂がカウンターヒットor側面ヒット時に連続ヒットする連係となっており、欺心紅烈鋭手ヒット後は山崩しで相手のしゃがみⓅをつぶせるほど有利な状況を作り出せるぞ。

欺心紅烈鋭手は上段攻撃ながら全回転属性のため、縦猿臂が避けられた場合でもある程度相手の反撃を抑止できる上に、転回膝蹴りを避ける相手にはヒットが望める。ガードされても不利はほとんど無く距離が離れるため、的を絞らせないようにするために、アクセントとしてうまく使っていこう。

ジャンの技中でも屈指のリーチを誇る縦猿臂。二択、攻め込み、スカし確定と、オールマイティに使っていけるぞ。

縦猿臂から連続ヒットしガードされても反撃を受けず、ヒット時に有利となる転回膝蹴りを軸に

欺心紅烈鋭手をアクセントとして選択肢に加えることで、的を絞らせずに攻めることができるぞ。

逆正拳突きを突き詰める

逆正拳突き（⇨⇨Ⓟ）は、ヒット時に相手を立ちガードとしゃがみガード以外の行動が取れない特殊なやられ状態にすることができる。このやられは、逆正拳突きを当てた状況によって相手の行動不能時間が変わってくる。

まずはノーマルヒットした場合。この場面では、山崩しより発生の遅い上げ突き（⇧Ⓟ＋Ⓚ）などは、相手のやられ状態が解除された直後に避けられてしまう。そのためノーマルヒット時は、ヒット後に大ダウン攻撃やダッシュからの胴回し回転蹴り（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）で追撃できる逆正拳突きと、下段回し蹴り（⇩Ⓚ）でローリスクな二択を仕掛けていくのがオススメ。

次に逆正拳突きのカウンターヒット、側面ヒット時、追い正拳突き（⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓚ）や払い受け（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）、纏い受け（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）などのさばき技成功時。ここでは、本命である上げ突きが避けられない状況となっている。特に追い正拳突きをはじめとするさばき技は、ヒット状況が確認しやすいので、この場合は迷わず上げ突きと下段回し蹴りで二択を迫っていこう。

下段回し蹴り～上段回し蹴りにつなげるだけでなく、1発止めもオススメだ。

ガードされても反撃を受けず、ヒット時には再度の逆正拳突きが割り込まれないぞ。

壁攻めを極める

ジャンは壁攻めが非常に強力。ここでも縦猿臂が大活躍するぞ。

ポイントとなるのは「壁と相手との距離」。相手が壁を背負ってほぼ密着している状況で縦猿臂がカウンターヒットすると相手は壁よろけになり、続く転回膝蹴りがヒットして急所崩れを誘発できるぞ。

次に転回膝蹴りの部分で壁に当たった場合。こちらは壁よろけを誘発し、よろけ中の相手に追撃することが可能だ。どちらの状況も壁コンボへ発展することができるので、一気に大ダメージを与えられるぞ。これらの状況は、逆正拳突きを壁際でヒットさせることで能動的に作り出せるので、壁のあるステージでは壁投げを絡めながら積極的に狙っていこう。

また、下段回し蹴りで壁に当たった場合、状況を問わず派生の上段回し蹴りがヒットして追い打ちまで決まるので、立ちガードを崩す手段として重宝するぞ。壁際の追い打ちに使う技は、威力が高く安定して決まり、その後の状況に優れた胴回し回転蹴り（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）がオススメだ。

縦猿臂は壁際でも大活躍。壁際でカウンターヒットした際は……、

続く転回膝蹴りが連続ヒットして急所崩れを誘発し、壁コンボまで決まるぞ。

ジャン補足：流行の壁際専用コンボを紹介しよう。まず立ちⓅが確定する場面では、虎心掛け蹴り（ⓅⓅⓀ）→横猿臂（⇨Ⓟ）が決まり、十分なダメージを与えられる。その後はバウンドコンボや起き攻めに移行しやすいので、技のスカりなどに積極的に使っていける。アッパークラスの確定反撃には、通常の掛け打ち～前蹴り上げ（⇦⇨ⓅⓀ）ではなく紅染手（⇨ⓀⓅ）→鶴折（⇨Ⓚ＋Ⓖ）のコンボを決めていこう。こちらもその後の状況がいいので逃さず決めていきたい。アッパークラスのスキがある技は多いので、しっかり覚えておこう。

鷹嵐 Taka-Arashi

鷹嵐専用コンボのおかげで防御面では苦労を強いられるが、攻撃面は決して弱くはない。さまざまな技を使って的を絞らせないように闘おう。

Text：栗田

戦術に幅を持たせる優秀な技の性能を解説

前回紹介したオススメ技以外にも、状況によって活用できる技は多数存在する。使う技の種類が増えれば、それだけ相手の対応が難しくなり、結果として防御力アップにもつながる。各技の性質を理解した上で、戦術に組み込んでいってほしい。

●五臓蹴叩き（⇨ⓀⓅ）

1発目の発生は丸太膝（⇨Ⓚ）より遅いほどだが、硬化カウンター以上で連続ヒットし、相手を横に向かせる強力な技。ヒット後は、中突っ張り（⇨Ⓟ＋Ⓚ）で相手のしゃがみⓅをつぶせるほど有利となる。受け身攻めや起き攻め、よろけた相手への攻めなどに使い、発生の遅さをカバーしたい。また2発目の判定が強く、1発目を避けられても、2発目で相手の反撃をつぶせることが多い。

●羆爪（⇩⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ）

発生が非常に遅く、ガード時のスキも絶大だが、本作でも最高クラスの超ダメージを秘める技。技中はしゃがみ状態なので、投げに相殺されない点を生かして逆二択で使うほか、上段技への連係に合わせたい。立ち状態から出す際のコマンドが難しいので（⇩⇧⇦⇨Ⓟ＋Ⓚなど）、練習は必須だ。

●鷹爪嘴（⇦Ⓟ＋Ⓚ）

比較的気軽に出せる単発技。発生ミドルキッククラスでそこそこのリーチを持ち、ガードされても反撃を受けない。ノーマルヒットでもやや有利なので、攻撃の起点となれる。そして、この技の最大の使いどころは壁際だ。状況次第で回復可能だが、「壁よろけ→蟠龍（⇨⇨Ⓟ）→土俵割り叩き（⇩⇧ⓅⓅ）→立ちⓅ→鷹爪嘴」などの、ダメージ100オーバーのコンボを狙うことができる。

●露払い 弐（⇩Ⓟ＋ⓀⓅ）

硬化カウンター以上で連続ヒットする下段技。ヒット後はやや不利だが、半回転を生かしたケズリ技として活用したい。2発目カウンターでダウンするが、ディレイはほぼ効かないので多用は禁物。

●切り株砕き（⇩Ⓟ＋Ⓚ）

ノーマルヒットでダウンを奪える半回転の下段技。発生が非常に遅く、ガード時のスキは絶大だが、相手のガードを揺さぶる意味でも選択肢に入れたい。投げに相殺されないしゃがみ状態の技なので、羆爪を出すのが難しければこちらを使おう。

鷹嵐の秘奥義（？）、羆爪が密着大カウンターならこのダメージ！ この場合は、さらに壁コンボで……

相手を壁際に追い詰めたら、ぜひ鷹爪嘴を狙おう。ただし、相手が壁に近いと回復されやすい。

千手張り手（⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ）からの連係

発生ミドルキッククラスで意外とリーチの長い千手張り手は、ローリスク＆ミドルリターンといえる優秀な技。この技自体の威力は低めだが、ヒット時に相手を横に向かせる千手張り手 〆（⇨⇧⇩⇧⇦ⓅⓅ＋Ⓚ）を当てることで、側面からの攻めにつなぐことが可能だ。1回のコマンドで2発ずつの打撃技が発生するが、それぞれ1発目をガード（ヒット）させれば連続ガード（ヒット）となり、かつその後の千手張り手 〆は相手の攻撃につぶされない。出し切りを警戒させつつ投げや下段投げを狙っていこう。なお、〆は腹側への避けをつぶす半回転技で、ガードされても確定反撃を受けない。

この連係の最大の弱点は、主に足位置がハの字のときに千手張り手 〆が中段技として機能しない場合が多いこと。しゃがみガードでスカされるほか、安易なしゃがみⓅで止められることがあるため、ハの字では出し切りを控えめに。また、1発目を避けられると大きなスキができるが、その場合は千手張り手 弐（⇨⇧⇩⇧⇦ⓅⓅ）に派生させれば、相手の反撃をつぶしやすい。

中・上の2発の技が出る1段目は、ガードされても屈伸可能。ヒット時はわずかに不利。

千手張り手 〆ヒット時は、ヒザクラスの技でしゃがみⓅをつぶせるほど有利となる。

防御的な能力を持つ特殊な技

●阿形叩き（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ成功時）／吽形叩き（敵背後 ⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ成功時）

阿形（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）の状態で、ノーマルヒット時にダウンしない上・中段のⓅおよび肘系の技（以下、当て身可能技）を受けると、ノーマルヒット分のダメージを受けつつも、全回転の強特殊上段技である阿形叩きが発動。これが相手にヒットすればダメージを与えられる。ただし阿行叩きは発生が遅いので、肘などのスキの小さい技を受けて発動しても、相手にしゃがんでかわされる点に要注意。発動後は当て身可能技を何発受けてもひるまないことを利用し、連係技に対して狙うのが効果的だ。なお吽形叩きも同様の技。

●素首落とし（⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ）

発生の遅い中段技だが、当て身可能技を1発だけ耐えつつ攻撃できる（ただしカウンター分のダメージを受ける）。カウンター時は相手が浮き、「レバー前入れ立ちⓅ→中突っ張り 参（⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）」などのコンボが可能。ヒット時はミドルキッククラスの技でしゃがみⓅに勝てる程度に有利となる。

阿形叩きは中カウンターヒットでこのダメージ。使いどころを見極めて活用したい。

素首落としはカウンターで相手が浮く。コンボに備えてレバーを前に入れておこう。

はみだしR

[illegible]介の有効戦術：今後の厳しい闘いを勝ち抜くために、ぜひ覚えておきたい2種類の戦術を簡単に紹介（詳しくは次号以降で解説予定）。一つ目は、簡単かつ効果の高いジャンプからの攻め。滞空時間の短さを生かして不意に相手の懐に跳び込み、空ジャンプ→着地投げを主軸に、跳び突っ張り（空中Ⓟ）や跳び中蹴り（空中Ⓚ）を仕掛けよう。二つ目は、ヒット時にコンボを狙える迎え四股（⇩or⇧Ⓚ＋Ⓖ）の活用。まずは相手の受け身に合わせて当てていきたい。しゃがみガードで対応する相手にはしゃがみ投げを狙おう。

近距離戦を突き詰める

アイリーン Eileen

遠距離戦が若干苦手なアイリーンにとって、近距離戦は相手の体力を奪う最大のチャンスとなる。今回は、基本的な闘い方を解説していこう。

Text：ゴージャス

近距離戦の基本戦術

本作でも基本となるのは肘と投げの二択。アイリーンの撞肘（⇨Ⓟ）は全キャラ屈指の判定の強さを誇る肘なので、近距離では有利時に信頼して打つことができる。まずは、肘と投げの二択に対する相手の行動に合わせた選択肢を紹介していこう。

不利時に避け投げ抜けをする相手には、バックダッシュからの狸猫捕鼠（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）を使っていこう。しゃがみⓅや肘など、リーチの短い技による暴れにも勝つことができる有効な選択肢だ。狸猫捕鼠ヒット後は、ジャン、ラウ、ブラッドと重量級にはキャンセル行動の連手鞭槌（⇩⇧⇦ⓅⓅ）が連続ヒットする。上記以外のキャラにはキャンセル行動の大聖降天（⇩⇧⇦ⓀⓀヒット時Ⓚ）が連続ヒットするので、確実につないでいこう。

バックダッシュ狸猫捕鼠をつぶすような、リーチの長い技で暴れてくる相手には猿猴挑爪（⇧Ⓟ）を使っていく。カウンターヒット時はキャンセル行動の大聖降天が連続ヒットするので、1発目まで入力しておいて、カウンターヒットを確認して大聖降天までつなげよう。そのほかでは、さばき技を出してくる相手に里合転身腿（Ⓚ＋Ⓖ）を、屈伸をする相手にⓀキャンセルから投げを狙うなどがある。相手の行動をよく見て、それに合わせた闘い方をしていく必要があるぞ。

受け身攻めでは翻側踢（⇩⇧⇦ⓅⓀ）が強力。全回転の上段から中段に派生する技で、連続ヒットする。ガードされても確定反撃を受けない優れ技だ。この翻側踢と、肘や猿猴挑爪などの中段攻撃、投げを織り交ぜて、受け身を攻めていこう。

今回主力となる狸猫捕鼠。大聖降天の1発目まで入力しておいて、狸猫捕鼠がヒットしていたら大聖降天までつなごう。

連手鞭槌ヒットからは、連環冲捶（⇩⇧⇦ⓅⓅⓅ）と大聖抓面（前空翻中Ⓟ＋Ⓖ）の二択が強力。

連環冲捶がカウンターヒットしたら、迎面旋風（⇨ⓅⓅⓀ）による追撃が安定。確実に決めていこう。

側面の攻防

相手の側面からの攻めが強い本作、アイリーンも例外ではない。まず側面からは、猿猴挑爪（⇧Ⓟ）がノーマルヒットでもキャンセル行動の連手鞭槌や大聖降天が連続ヒットする。さらに、立ち状態の相手には小猴躍蹬（Ⓟ⇧ⓅⓀ）や迎面旋風（⇨ⓅⓅⓀ）まで連続ヒットする。

また、側面には避けや立ちガード不能のフレームが存在する。アイリーンの立ちⓅや肘がカウンターヒットした後は掃面爪（⇦Ⓟ）や立ちⓅが、しゃがみⓅがカウンターヒットした後は立ちⓅが、それぞれ避けや立ちガード不能になる。さらに掃面爪ヒット後は立ちⓅが立ちガード不能になるため、小猴躍蹬を狙える。これらを回避するためには、しゃがみガードをするかしゃがみ状態になる技を出す必要があるため、肘などの中段と二択になる。

側面から攻める機会は主にオフェンシブムーブ後だが、そのほかでは横投げの猴王擺尾（敵右Ⓟ＋Ⓖ）を決めた後、相手の一部の投げを抜けた後などが挙がる。意外に機会は多いので、側面状態を見逃さないようにしよう。

相手の右側にOMをすることで、横投げが猴王擺尾になる。中段攻撃との二択をかけよう。

猴王擺尾を決めた後は、ミドルキックと小猴躍蹬の二択が強力。一気にたたみかけよう。

起き上がり攻撃をつぶす

ディレイ起き上がり攻撃（以下、起き蹴り）が無くなった本作では、起き蹴りのタイミングが一定のため、非常につぶしやすい。アイリーンは起き蹴りをつぶしたりかわしたりする手段が豊富なので、それらを紹介していこう。

まずは、新技の連環閃点腿（⇦Ⓚ＋ⒼⓀ）に注目。この技は上段→中段の2段技で、1発目は空中判定になっているため下段攻撃をくらわない。また、2発目をガードされてもしゃがみダッシュで相手の投げをしゃがむことができる。この技を相手の起き蹴りに合わせてタイミングよく出せば、中段起き蹴りはつぶして連続ヒットさせることができ、下段起き蹴りであれば1発目でスカして2発目をヒットさせることができる。また、相手が起き蹴りを出してこなかった場合でも、2発目を起き上がりに重ねることができる。

そのほか、単飛脚（⇩Ⓚ）で中・下段起き蹴りを両方つぶすことができ、大ダメージを与えることができる。また、悟空翻身（⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）を早めに出して相手を跳び越えることで、起き蹴りの硬化に打撃を入れることができるぞ。

タイミングを合わせて、相手の下段起き蹴りを騰空迎面腿でスカしつつ……、

2発目をヒットさせる。ガードされることも多いが、確定反撃は受けないぞ。

アイリーン補足：連環衝桃（⇦Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒットからの[illegible]（⇦ⓅⓀ）が安定して入らなくなった。代わりにラウ、シュン、ブラッドには連環衝桃（⇦Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒットから単飛脚（⇩Ⓚ）→しゃがみⓅ→狸猫捕鼠（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）→翻側踢（⇩⇧⇦ⓅⓀ）のコンボが決まる。アイリーンにはしゃがみⓅを1フレーム消費すれば入る。体力の3分の1以上を奪うことができる高威力コンボで、シュンには酔い覚まし2杯にもなるので積極的に狙っていこう。

プロレス魂を見せ付けろ！

対戦攻略

ウルフ・ホークフィールド Wolf Hawkfield

投げ技の強化により、近距離での攻撃に厚みが増したウルフ。単調な攻撃ばかりではなく、細かい打撃技にも注目して勝利の扉を開こう！

Text：アストロ

新技を戦術に組み込む

近距離で使用する中段で活躍が期待できるのが、モーションがリニューアルされたアローナックル（⇘Ⓟ）。発生が肘クラスと早めで、ガードされたときのスキが小さい。また、今回からヒット後の相手はしゃがみ状態ではなくなったので、カウンターヒット時に投げと中段の二択を仕掛けやすくなったところが大きなポイント。ノーマルヒットでは不利なので、ヒット状況を瞬時に見極めたい。

中段攻撃から派生の打撃投げ、ジ・インフィニット（⇨ⓅⓅカウンター時Ⓟ＋Ⓖ）にも注目。2発目がカウンターヒット時のみ打撃投げにシフトできる技だ。ディレイ幅が長めなので、これを活かして反撃に対してカウンターを狙おう。また、初段が避けられても2発目が引っかかりやすいことが特徴。1発目はミドルクラスの発生なので、有利差が大きめの場面で狙っていきたい。

新技のガスプ・ニールパームボム（⇨Ⓟ＋Ⓚ）は、ヒザより少し出が遅い。ノーマルヒットでコンボが狙えるので、距離を調節するなどして発生の遅さをカバーしたい。ガードされると、立ちⓅによる反撃が確定するぞ。

アローナックルはスキが小さくなり、ヒット後は相手が立ち状態に変更されたのが大きなポイントだ。

ジ・インフィニットは、初段を避けた相手に当たりやすいのが特徴。常に追加コマンドを入力しよう。

	コンボ
1	ガスプ・ニールパームボム（⇨Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れⓅ→モウズダウンチョップ（⇦⇖⇧⇗⇨Ⓟ＋Ⓚ）→スクリューラリアット（⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ）
2	ニーリフト（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→ドラゴンフィッシュブロー（⇩ⓅⓅ）
3	ニーリフト（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→バーティカルスマッシュ（✦⇨Ⓟ）→リバーススレッジハンマー（⇧⇗⇩⇗⇨Ⓟ）
4	ニーリフト（⇨Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→モウズダウンチョップ（⇦⇖⇧⇗⇨Ⓟ＋Ⓚ）→スクリューラリアット（⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ）

1は平行スタートで、鷹嵐、ジェフリー、アキラ以外のキャラに決められる。ハの字スタート時とアキラには、最後をトーキックサイド（⇨Ⓚ＋ⒼⓀ）に変更しよう。

3は平行時限定で、女性キャラとレイフェイ、リオンが該当する。

4はハの字スタート限定で、パイ、サラ、アオイの3キャラのみに入る。該当しないキャラには、2のコンボで安定しよう。鷹嵐に対しては、しゃがみⓅを省いて直接トーキックサイドが決められる。

距離別戦術【近距離編】

ウルフ最大の特徴である投げ技は、近距離で一気にダメージを与える武器となる。立ちⓅヒットなど有利を作ったらスクリューフック（⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ）を主軸に、アローナックルやコメットフック（⇘Ⓟ）といった打撃技で相手の暴れを封じていこう。スクリューフックは、背中側半回転の特殊中段ながら、しゃがみガード時には若干だが有利となっている。しゃがみⓅを打てば、相手の反撃をつぶして再度攻めに転じられるぞ。

打撃と対となる裏の選択肢は、投げ技のスパインバスター（⇘Ⓟ＋Ⓖ）。この発生の早いつかみ投げを、近距離の主軸として瞬時に狙えるようにしておきたい。相手が避け抜けなどの防御行動を取り入れるようになったら、遅らせ打撃や強力な投げ技を狙うチャンス。遅らせ打撃には、ダメージ単価が高いトーキックスタナー（⇦Ⓚ＋Ⓖヒット時Ⓟ＋Ⓖ）と空中コンボ始動のガスプ・ニールパームボムの二つを使おう。両者とも比較的コマンドが短く、大きく有利な状況を取った状態からであれば、避けに対して狙いやすいのが特徴だ。

近距離では最速二択を意識。まずはリスクの低い打撃技で様子を見ることが大事。

カウンターヒット時は大きな駆け引きで！　遅らせ打撃や０フレーム投げを忘れずに！

距離別戦術【中～遠距離編】

手軽にダウンを奪う下段攻撃が無くなったことで中～遠距離戦が厳しいイメージがあるが、リーチの長い技が多いおかげで、実はそれほど苦にはならない。前作同様に使えるフェイスリフトキック（⇧Ⓚ）を筆頭に、ソバット（⇦Ⓚ）、ボディブロー（⇨Ⓟ）などがリーチに優れているぞ。どの技も先端部分を当てるようにすれば、十分にけん制技として効果を発揮してくれる。このほか、新技のモウズダウンチョップもリーチが長いので、一気に踏み込みたい場合に重宝する。ガードされた場合のスキが小さいことが特徴なので、技を出しつつ相手との距離を詰める感覚で使っていこう。

相手の攻撃が届かない間合いでは、技のスカりにエルボーバット（⇦Ⓟ）とガスプ・ニールパームボムを瞬時に狙えるよう意識しておこう。

中距離でガードを固める相手には、ウルブズラリアット（⇦⇨⇨Ⓟ）が効果を発揮する。突進力があり、上段ガード外しの性能を持つので、モウズダウンチョップを意識させておけば、一気に接近するチャンスとなる。

離れた間合いでもリーチに優れた技はあるので、状況に見合った技を選択しよう。

中距離からの切り込みとして重宝するウルブズラリアット。ガードさせて有利だ！

ウルフ補足：最大ダメージを誇るバーニングハンマー（……or……Ⓟ＋Ⓖ）は、屈伸のうまい相手に対して効果を発揮することもある。最速の二択を屈伸で回避する場面では、発生の遅さを利用して決められる。発生の遅さが必ずしもマイナスに作用するわけではないぞ。投げ関係では、今回追加されたダイヤモンドカッター（⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ）が受け身攻めで重宝する。相手の受け身に重なるように使えば、打撃暴れを制限しつつ、避けに対しても対処できるため、受け身攻めの際には狙っていきたい。

対戦攻略

ジェフリー・マクワイルド Jeffry Mcwild

使いやすくなった構え技と、豊富な打撃技の数々。今回は打撃の組み立てと、構えを使った戦術を紹介。状況に合った選択肢でねじ伏せろ！

Text：アストロ

基本戦術

重量級ではあるが、攻めの基本となるのはエルボーバット（⇨Ⓟ）やニープッシュ（⇦Ⓚ）などの細かい技。両者とも肘クラスの発生で、前者は今作からガード時のスキが軽減されたため、気軽に出せるようになった。後者はダウンを奪いたいときなどに重宝し、しゃがみガード時でもディレイで派生技につなげられるので、カウンターヒットorしゃがみガード時の判断をして派生させたい。

立ちⓅやしゃがみⓅがヒットした状況からは、打撃攻めのバリエーションが豊富になる。直接ダメージを奪いたい場合には、新技のサンリットボディアッパー（⇧Ⓟ＋Ⓚ）とダブルアッパー（⇧ⓅⓅ）のコンボ始動技を狙いたい。慎重に攻めを継続させたいのならば、フルダウンナックル（⇧Ⓟ）やボディクラッシュ（Ⓟ＋Ⓚ）で相手の様子をうかがいながら戦術を組み立てていくのもいい。

打撃と対となる投げ技も忘れずに。ダメージの大きいスプラッシュマウンテン（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）を主軸に、フロントバックブリーカー（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）やゴートゥスリープ（[illegible]Ⓟ＋Ⓖ）といった、強力な投げ技を積極的に狙おう。

重量級らしからぬ細かい立ち回りが可能となった。近距離では、肘クラスの技が前作以上に重宝する。

新しい投げ技のサモアンドロップ（⇦Ⓟ＋Ⓖ）は、ワンコマンドで⇦方向に投げられるのが魅力的。

1. サンリットボディアッパー（⇧Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）
2. ミドルヘルスタッブ（[illegible]）→ライジングハンマー（[illegible]）
3. ニーアタック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→メガトンナックル（[illegible]Ⓟ＋Ⓚ）→ダッシュエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）
4. ニーアタック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→ヘッドアタック（[illegible]Ⓟ＋Ⓚ）→ストマックデストロイヤー（⇦ⓅⓀ）

1は鷹嵐以外に入るコンボ、鷹嵐にはしゃがみⓅを省こう。

2は全キャラクターに決まる安定コンボ。3と4はニーアタックが相手の立ち状態にノーマルヒットした際のコンボ。3に該当するキャラクターは、女性キャラをはじめ、カゲ、リオン、シュン、レイフェイ、ブラッド、ゴウ、ブレイズとなる。

中量級でもやや重い部類に入るジャン、アキラ、ラウ、ジャッキーといったキャラに対しては、4のコンボに切り替えよう。

スレットスタンスの性能を知る

ジェフリー固有の構え、スレットスタンス（Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）は今作でも強力。ここからのキャッチ投げが削除されたものの、相手の避けに対しては初段が全回転で両手属性の新技ドロップハチェット＆ニー（スレットスタンス中ⓅⓅⓀ）で対応可能。初段がノーマルヒットで3発すべて連続ヒットするので、2発目までで技のヒット確認をしやすいという長所がある。

しゃがみガードや構え移行時の暴れに対しては、技の出が早いカウンターサイドキック（スレットスタンス中Ⓚ）が効果を発揮する。初段がヒットすれば新派生である2発目まで連続ヒットさせることが可能で、カウンター時には腹崩れを誘発。そのまま派生技につなげてもダッシュエルボーアッパーなどで追撃が可能なので、読み勝った際の期待値が高い。

ガードを固める相手には、打撃投げ属性のヘビィニーストライク（スレットスタンス中⇨Ⓟガード時orヒット時Ⓟ＋Ⓖ）とスピアストレート（スレットスタンス中Ⓟ＋Ⓚ）があるので、すべての防御行動に対応できるぞ。

打撃投げ属性のヘビィニーストライクは、初段の打撃がヒットしても移行可能になった。

カウンターサイドキックは、構え移行技ヒットからは軽量級Ⓟ以外に割り込まれない。

オフェンシブムーブを取り入れる

オフェンシブムーブ（以下、OM）からの側面攻撃は、技の硬化差が変わる。ここから有効な技を紹介していこう。まず、リスクが低くなる技の代表が、空中コンボ始動技のニーアタックとダブルアッパー。側面ガード時は確定反撃を受けなくなるほどスキが小さくなるので、リスクは大きく軽減される。

次に、ガードさせて有利のメガトンナックル。技自体の発生は遅いものの、側面ガード時だとこちらの上段投げをしゃがみで回避できないほど有利な状況を生み出せるので、OMから狙ってきたい技だ。

このほかには、スレットスタンスに移行する技がOMから繰り出すことで状況が変化。特にボディクラッシュ（Ⓟ＋Ⓚ）からスレットスタンスにつなげば、カウンターサイドキックが相手のしゃがみⓅに割り込まれない連係になる。さらに、ボディクラッシュが相手側面でカウンターヒットしていれば、フィニッシングアッパー（スレットスタンス中ⓀⓅ）まで連続ヒットするので、簡単かつ強力な連係を作り出せるのだ。

側面でボディクラッシュ～スレットスタンス～カウンターサイドキックは強力連係。

しゃがみⓅに勝てるので、相手に意識させれば構えからの崩しがやりやすくなる。

はみだしR

ジェフリー補足：側面時にカウンターサイドキックをカウンターヒットさせた場合、通常の腹崩れではなく側面崩れとなるので注意。このボディクラッシュの連係は、OM以外にバーティカルアッパースラッシュ（[illegible]ⓅⓅ）やディストラクションウエイブ（Ⓚ＋Ⓖ）ヒット後など、側面を向かせられる技から狙えるので覚えておこう。また、ボディクラッシュが側面でカウンターヒットすればフィニッシングアッパーまで連続ヒットすると文中で紹介したが、当て身を持っているキャラが相手の場合のみ、カウンターサイドキックを当て身で回避されるので注意。

梅小路 葵
Aoi Umenokoji

主力技や基本戦術はほとんど変わっていないが、細かい部分に変化が見られる。今回は変更点の詳細と基本コンボ、新技の使いどころを紹介だ。

Text：矢氷

変更点詳細

連突絹車（ⓅⓅ⇨ⓅⓅ）は、側面から当てると3発目がガード不能となり全段ヒットが狙えるようになった。現時点では当て身やさばき以外の回避方法が無いので、それらを持たないキャラには連続技と思って問題無い。紫雨（Ⓚ＋Ⓖ）のカウンターヒット後や引違い（⇨Ⓟ＋Ⓖ⇩or⇧）からの追撃、突進系の技を避けた際の反撃に活用しよう。なお、連突絹車を側面ガードされたときは確定の反撃を受けない。立ちⓅでの反撃に対しては、天地陰陽やしゃがみⓅ、両止（⇦⇧Ⓟ）などで対応していける。

巌止（⇨⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）と横周肘当て（⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）は、初段ノーマルヒット時に、ある程度ディレイを掛けても連続ヒットするようになった。ヒット確認＆状況確認からつなげていけるので使いやすい。

巌止と霞連掌（⇩ⓀⓅⓅ）は寸止め可能に変更。どちらも寸止め時の展開が早く、ディレイ派生からの寸止め投げは0フレーム投げになるので強力だ。

上蹴り～打突～肋砕き（ⓀⓅⓀ）は、側面ヒット時に連続ヒットするようになった。ヒット後は側面状態のおかげで有利になるので、中段肘当（⇨Ⓟ）を中心に攻めていこう。なお、鷹嵐には硬化カウンター以上なら正面からでも連続ヒットする。同じく硬化カウンターからつながる二連突釘脚（ⓅⓅⓀ）とともに、反撃技として有効活用しよう。

ワンコマンドのコンボ始動技として重宝した鳳凰手（⇧Ⓟ）は、カウンターヒット時の有利が減少して立ちⓅやしゃがみ投げなどで追撃できなくなった。陰掌（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）などで代用していこう。

当て身やさばきを持たないキャラへの側面からの連突絹車は、全段ヒットでダメージ54とかなりの高威力。

1. 天狗落とし～要打ち（⬇⇧Ⓟ＋ⓀⓅ）初段or2段目カウンターヒット→レバー前入れ立ちⓅ→鎖鎌（ⓀⓀ）
2. 雷刃破（⇨Ⓚ）カウンターヒットor袖伸剣（⇧⇧Ⓟ＋Ⓚ）→レバー前入れ立ちⓅ→袖伸剣（⇧⇧Ⓟ＋Ⓚ）→鎖鎌（ⓀⓀ）
3. 陰掌（⇦⇧Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒットor各種膝崩れ→雷凪（⇩ⓀⓅ）→上蹴り～打突～肋砕き（ⓀⓅⓀ）
4. 上勢柳扇掌（⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ）→袖伸剣（⇧⇧Ⓟ＋Ⓚ）→上蹴り～打突～肋砕き（ⓀⓅⓀ）

左は鷹嵐以外への基本コンボ。1はジェフリー以外に入り、足位置ハの字ならリオン、ジャッキー、ジャン以外には最後を上蹴り～打突～肋砕きに変えていける。ジェフリーには足位置平行で連突絹車、ハの字は立ちⓅ→連突小太刀（ⓅⓅⓅⓀ）が安定。2は重量級には入らないので、立ちⓅ→上蹴り～打突～肋砕きを決めよう。3は重量級に対しては最後を鎖鎌に。4は全キャラに決まり、軽めのキャラには袖伸剣後に立ちⓅを挟める。

新技の使いどころを考察

まずは、寸止め中専用技の橘（寸止め中Ⓖ押したままⓅ）と浮舟（寸止め中Ⓖ押したままⓀ）から。上段攻撃の橘はノーマルヒットから打撃投げにつながる特性を利用して、上勢柳扇掌の寸止めで相手の技をかわしたときの反撃として使うといい。しっかりと状況を判断して派生できれば、上勢柳扇掌のかわし性能を活かしつつ、待たれたときのリスクを抑制できる。中段攻撃の浮舟は連突草薙（ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ）の寸止めから連係させると強力。分かりやすい下段攻撃への連係でしゃがみガードを意識させたところに中段へ派生するので、慣れていない相手に対してヒット率が高い。連突草薙の出し切り、寸止めからの投げと振り分けていこう。浮舟がしゃがみヒットしたときのよろけは距離が近いので、その場からのつかみ投げが強力だ。辻風（⇨⇦Ⓟ）は、旋桜（⇨ⓅⓅ）や天狗落とし～要打ち（⬇⇧Ⓟ＋ⓀⓅ）のノーマルヒットから連係させるといい。この状況での主力選択肢である立ちⓅ、しゃがみⓅをさばけるだけでなく、発生が遅いので屈伸打撃にカウンターヒットすることもある。

上勢柳扇掌の寸止めで大技をかわしたときは、確実に橘をたたき込んでいきたい。

辻風は微有利で使っていってもいい。カウンターヒット時は連突絹車での追撃が安定。

当て身・天地陰陽の変更点

上・中・下段の各種当て身は持続が長くなった上に、ほぼすべての当て身成功後にダウン投げが決まるようになった。使いやすさ、リターンとも大幅に向上したので、これまで以上に狙っていきたい。なお、両手や肘などの当て身成功後は距離が遠いので、ダウン投げを狙うときは少しダッシュで近寄ってからコマンド入力するように。天地陰陽での当て身成功後の追撃も若干変化。手技いなし時は巌止の2発目がスカることが無くなり、安定して決まるようになっている。また、無双破（⬇⇧Ⓟ）での追撃も特殊な行動以外では回避できないので、ダメージアップを図るなら狙っていい。ミドルキックは安定の二連突釘脚に加え、ガード不能の連突絹車を狙える。当て身＆さばきを持たないキャラには連突絹車を確実に決めていきたい。上・中段Ⓚとヒザには相変わらず袖伸剣がベスト。ただし軽量級のキャラなど細身の相手には、最速で袖伸剣を出すと軸ズレしてスカることがある。袖伸剣を1フレーム消費して出せばスカりにくいので、ゆっくりと入力するクセを付けよう。

当て身後はアオイ側の硬直が短縮されたものが多い。追撃の入力タイミングに注意。

ミドルいなし時の巌止は当て身で回避される。できる限り立ちⓅからの追撃を決めたい。

アオイ・コンボ補足：鷹嵐には各種たたき付け&崩れ時は雲蹴り（⇨ⓀⓀ）、雷刃破カウンターヒット後は連突絹車が安定。袖伸剣と上勢柳扇掌からは小夜嵐（Ⓟ＋Ⓚ）→雲蹴り。天狗落とし～要打ちからは、アイリーン、アオイ、パイ、リオンには立ちⓅ→袖伸剣→鎖鎌、ベネッサ、サラ、ブレイズ、シュン、レイ、ジャッキーには立ちⓅ→雲蹴りがベスト。袖伸剣からは平行時のベネッサ以外の軽量級には2の最後を上蹴り～打突～肋砕きに。陰掌からは軽量級とブラッド、リオン、レイ、ラウには、しゃがみⓅ→袖伸剣→上蹴り～打突～肋砕きが安定。

対戦攻略

ベネッサ・ルイス Vanessa Lewis

今号では、再構築が必要なコンボと今作のキモとなる壁コンボを紹介。また、戦術で一歩先を行くための側面の攻防をスタイル別に解説していこう。

Text：九辺礼

新コンボピックアップ!

カコミの上側がディフェンシブスタイル（以下、【D】）、下側がオフェンシブスタイル（以下、【O】）の新着コンボだ。スペースの関係上、一部のみの紹介となってしまうが、従来とは違う追撃が必要なものを中心にピックアップしてみた。キャラ別や足位置に関する情報は下記を参照してほしい。

なお、下記に壁貼り付きとあるが、これを発生させる技は【D】ならノックアップニー（【D】⇧Ⓚ＋Ⓖ）、【O】ならツイストバンプショルダー（【O】⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）がオススメ。どちらもノーマルヒットで壁張り付きを誘発できる高威力技だ。壁張り付き後はすかさず追撃し、確実に体力を奪おう。

●ディフェンシブスタイルのコンボ

1. 【D】各種腹崩れ→しゃがみⓅ→ワインドエルボー（⇨Ⓟ＋Ⓚ）→ノックアップニー（⇧Ⓚ＋Ⓖ）
2. 【D】ブーメランフック（⇧Ⓟ＋Ⓚ）→ヘビィフックコンボ（Ⓟ＋ⓀⓅ）→ダッキングボディスマッシュ（⇨⇨ⓅⓅ）
3. 【D】ワインドエルボー（⇨Ⓟ＋Ⓚ）カウンターヒット→ヘビィフックコンボ（Ⓟ＋ⓀⓅ）→ノックアップニー（⇧Ⓚ＋Ⓖ）
4. 【D】（壁張り付き）ワインドエルボー（⇨Ⓟ＋Ⓚ）→バックナックルトーキック（⇨Ⓟ⇧Ⓚ）→ダッキングボディスマッシュ（⇨⇨ⓅⓅ）

1は腹崩れコンボの基本形。ジャン、鷹嵐、重量級には少し待ってからバックナックルストリームを決める。2は軽量級ならヘヴィフックコンボ→ワインドエルボー→ノックアップニーが決まる。鷹嵐には直接バックナックルストリーム（⇨ⓅⓀⓀ）を。

3は軽量級ならワインドエルボーを挟める。重量級にはⓅ→バックナックルストリームで。

4はワインドエルボーを省けば鷹嵐にも決まる。締めはOMで軸を変えると安定する。

●オフェンシブスタイルのコンボ

1. 【O】H·A·W·K　ストライク（⇨Ⓚ）→立ちⓅ→ランディングニーコンボ（⇨⇨ⓀⓅ）→ストッピングトー～セカンドインパクト（⇧ⓀⓀ）
2. 【O】パイルバンカー（⇨Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→ストッピングトー～セカンドインパクト（⇧ⓀⓀ）
3. 【O】デスサイズ（⇨Ⓚ）カウンターヒット→ボディブロー～スイッチバックブロー（⇨ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）→ノックアップニー（⇧Ⓚ＋Ⓖ）
4. 【O】（壁張り付き）ニー～キック～ジャブ～フック（⇨ⓀⓀⓅⓅ）→ストッピングトー～セカンドインパクト（⇧ⓀⓀ）

1が決まらないアキラ、ジャンハの字、重量級には立ちⓅ→ストライドコンビネーションを決め、鷹嵐にはⓅを省こう。軽量級はコンボニーキック（【O】ⓅⓀ）→ストライドコンビネーション（⇨ⓅⓅⓀ）が基本だ。

2は平行時の基本コンボ。重量級には立ちⓅ→ボディブローニー（【O】⇨ⓅⓀ）。ハの字は立ちⓅ→ストライドコンビネーション（ウルフのみ⇨Ⓟを1フレーム消費）が決まる。

3は新やられのデスサイズからの基本コンボ。素早くたたき込もう。

側面攻め指南!　ディフェンシブ

【D】で有効な側面攻めが可能なポイントは、OM後を筆頭に、スイッチレフトスライサー（【D】ⓀⓀ）カウンターヒット時などが挙げられる。選択肢の核となる技はストッピングロー～スイッチバックブロー（【D】⇩ⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）。何と側面からは無条件で連続ヒットし、その後は有利大と非常においしい状況。【O】の技で攻勢を維持できる。対となる選択肢はカウンターヒット時の見返りが大きいボーンクラッシュミドル（【D】⇧Ⓚ）が基本。側面ガード時は不利が小さくなるので、カットアッパー（【D】⇧Ⓟ）で相手の肘クラスの技を止められるベネッサ得意の不利フレームとなる。しゃがみⓅ対策のディフェンシブエルボー（【D】⇧Ⓟ）と交えて、相手の反撃に対応していこう。このほかに有効な選択肢はOMからのスティンガーローブロー（【D】⇧Ⓟ＋Ⓚ）。この技はスキが非常に小さく、側面ガード時ならわずかだが有利になる。続けざまにクラッシュジョー（【D】立ち途中Ⓟ）を出せば、あらゆる技にカウンターを取れる。見返りを重視してワインドエルボーを出してみるのも一興だ。

OMからのストッピングロー～スイッチバックブローは屈伸対策としてかなり強力。

ヒット後は【O】で攻める。大技を出しても側面ガードになるので強気に攻められるぞ。

側面攻め指南!　オフェンシブ

【O】で有効な側面攻めが可能なポイントは、OM後をはじめ、ハインドバックスピンキック（【O】Ⓚ＋Ⓖ）ヒット後、前述のストッピングロー～スイッチバックブロー側面ヒット後などが挙げられる。【D】と違い強力な下段は無いものの、豊富な中段で攻め立てることが可能。中でも強力なのがカウンターストライク（【O】⇦⇨Ⓚ）で、⇨Ⓟ＋Ⓖを入れ込んでおけばカウンター時は派生のクリムゾンランサーに、しゃがみヒット時は側面よろけ、ガード時は五分という至れりつくせりな性能になる。そして、この五分の状況が【O】ベネッサにとって非常においしい。立ちⓅや肘クラスの技は当然しゃがみⓅでカウンターを取ることができ、相手のしゃがみⓅに対してはH・A・W・K　ストライクでスカしながら当てることが可能なためだ。

また、しゃがみⓅが側面カウンターヒットした場合は、立ちⓅがガード不能（しゃがみで回避可能）になる。立ちガードする相手にはダブルジャブ～スイッチバックブロー（【O】ⓅⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）が狙い目だ。

カウンターストライクをガードさせ、相手の反撃にしゃがみⓅでカウンターを取る。

立ちガードにはダブルジャブ～スイッチバックブローを決め、さらに攻め立てよう。

お詫びと訂正：先月号でシャドースライサー（【D】⇨⇨Ⓚ）ガード時の間合いが離れなくなったと書きましたが、製品版では従来通り離れるようになっています。また、ハンドホールドがダウンする技を返せなくなり、ディフェンシブエルボーが下段全回転をさばけなくなっています。こちらは提供した情報が不足していました。読者の皆様ならびに関係者の皆様にご迷惑をお掛けしましたことをお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

技性能を引き出そう!

対戦攻略

エル・ブレイズ El Blaze

ロケットディスチャージ(以下、RD)からの新技が加わり、機動力を活かした戦術が強化されたブレイズ。走りから勝利をつかめ!

Text：アストロ

RDを戦術に組み込む

新技である打撃投げのスイングチンクラッシャー(⇧Ⓟ+Ⓚヒット時Ⓟ+Ⓖ)を筆頭に、シャドウスピンキック(⇦ⓅⓀ)やシャドウスピア(⇨Ⓚ)といった技からのRD派生に新技を交えることで、パワーアップしたブレイズの攻め。特筆すべきは、打撃技のシャドウスピンキックとシャドウスピアが(ノーマル)ヒットしていれば、その後RDから出したサンライズニー(RD中Ⓚ)が軽量級Ⓟにも割り込まれなくなること。サンライズニーを警戒させることで、RDからの選択肢が一気に広がるぞ。

そのサンライズニーの性能は、ヒット時にはミドルキッククラスの技で二択を仕掛けられるほど有利で、ガード時はつかみ投げをしゃがみで回避できる程度の不利。カウンターヒット時には大きく有利となるので、つかみ投げとボルケーノニー(⇨Ⓚ+Ⓖ)による二択を迫ることが可能。ただし、技後の展開が早いので、慣れないうちは再度シャドウスピンキックを出そう。これでもしゃがみⓅ以外の暴れと避けと抑止できるので、まとわり付く感覚で攻めを継続させることも可能だ。

技後の状況でいうと、シャドウスピア後も同じく早い展開となる。ノーマルヒット後も重要だが、最大の狙いはカウンターヒット後にあり、RDからのデジャブへとつなげれば、中量級の立ちⓅには割り込まれることなく技を決められる。まずは展開の早さに慣れることが重要だ。

移行技がヒットしていれば、サンライズニーが割り込まれない。とにかく走ろう!

カートホイールキック(RD中⇩Ⓚ+Ⓖ)も、シャドウスピンキックからの連係で使える。

肘を極める

まず腕掌(⇧Ⓟ)だが、標準的な肘クラスの発生なので、立ちⓅをガードさせて打てば軽量級Ⓟ以外に割り込まれない。ワンコマンドなので、スキの小さい技を避けた後などの二択としても使いやすいぞ。裡門頂肘(⇦⇨Ⓟ)最大の特徴は、ノーマルヒットで有利なことと、相手のしゃがみによろけを奪えること。攻めの起点として使おう。

そして強化された躍歩頂肘(⇨⇦⇨Ⓟ)は、被ガード時に屈伸可能、ノーマルヒットでダウン、カウンターならコンボで3割強のダメージと、かなりの高性能。しかし発生がわずかに遅くなったこともあり、展開が早いと最速で打てずに遅れてしまう場合が多いので、しっかり有利を作って打とう。しゃがみⓅカウンター後など、有利大で避けられたときなら軽量級Ⓟ程度しか確定しないことが強みだ。

躍歩頂肘だけに頼っては安定しない。状況ごとに使い分けよう。

屈伸に大ダメージを

単発技が多く下段技の少ないアキラにとって、屈伸のうまい相手を崩すことは難しい。そこで活用したいのが、新技の屠龍纏身爬山開(⇧Ⓟ+Ⓚ+Ⓖガード時⇦⇧Ⓟ+Ⓚ⇩⇧⇨or⇩⇧⇦Ⓟ⇦⇨or⇨⇦Ⓟ+Ⓚ)。発生がヒザクラスであるため、相手の屈伸後の立ちガードに重ねることが可能だ。最速のつかみ投げがしゃがまれてしまうようなポイントで使うのが効果的だぞ。また、ガード外し技としては発生が早めなので、相手の暴れに対して初段がヒットしやすいというリスクの低さが魅力的だ。

これの裏の選択肢として挙がるのは、しゃがみに対しての崩撃雲身双虎掌(Ⓟ+Ⓚ+Ⓖヒット時⇦⇧Ⓟ+Ⓖ⇨or⇦Ⓟ)、避けに対しての投げ、跳山崩捶(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)、迎門鉄扇(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)といった半回転技。これらを織り交ぜていけば効果的だ。

暴れをつぶせるのも強い。カウンターで不利小だが、反応しにくい場面なのでローリスク。

3種の肘系を使いこなせ!

対戦攻略

結城 晶 Akira Yuki

腕掌(⇧Ⓟ)や裡門頂肘(⇦⇨Ⓟ)など、一見似た用途の技が多いアキラ。今回は、それぞれの使い分けについて紹介していこう。

Text：ジョセフ

ブレイズ補足:サンライズニーを意識させれば、シャドウスピンキックがノーマルヒットでも戦術が広がる。ガードに切り替えそうならトペ・モルタル(RD中Ⓚ+Ⓖ)を狙おう。
アキラ補足:新技の掃肚(⇨Ⓟ+Ⓚ)はノーマルヒットで崩れるコンボ始動技。発生は遅いが属性が両手なので、さばき対策として使える。ヒット時は連環腿(⇨⇨ⓀⓀ)などで追い打ちしよう。

攻めのバリエーションを増やそう

対戦攻略

ジャッキー・ブライアント Jacky Bryant

ジャッキーといえば肘からの攻めというイメージが強いが、ドラゴンコンビネーション1（⇧Ⓟ+Ⓚ）からの連係も活用し、幻惑していきたい。

Text：ナポレオン

⇧Ⓟ+Ⓚからの派生

基本戦術として、立ちⓅやしゃがみⓅヒット後に肘と投げの二択を仕掛けるのは従来通り。ここに、今作から追加のドラゴンコンビネーション1（⇧Ⓟ+Ⓚ）を使った連係を取り入れたい。

ドラゴンコンビネーションアナザー1（⇧Ⓟ+ⓀⓀ）は、ディレイがかかるのでカウンター確認してつなげよう。ドラゴンコンビネーション3（⇧Ⓟ+ⓀⓅⓅ）のカウンターヒットorよろけ中ヒット後は、相手が腹くずれを起こすようになり追撃が可能となった。ドラゴンコンビネーション2（⇧Ⓟ+ⓀⓅ）は、相手のしゃがみ状態にヒットするとよろけを誘発するので、ディレイをかけてそのまま〔⇧Ⓟ+ⓀⓅⓅ〕にシフトするといい。

追撃のコンボは、スタンディングニーキックコンボ　スパーク（⇦ⓀⓀⓀ）がオススメだ。

新技&変更点チェック

ボールトゥーフィニッシュ（ⓀⓅⓅⓅⓀ）は、上→中→特上→上→上の連係技。2段目カウンターヒットや3段目ノーマルヒットで全段ヒットするので、攻めのアクセントに加えよう。

コンボ始動技である、ロングストライドバックナックル（⇦Ⓟ+Ⓚ）のノーマルヒットからは、全キャラに足位置関係無く〔ⓀⓅⓅⓅⓀ〕が決まる。既存技のスピニングキックターン（⇦⇦Ⓚ）はカウンターヒット時に大幅有利となり、ターンナックル（敵背後Ⓟ）が連続ヒットするようになった。

基本はパンチハイキック（ⓅⓀ）まで打ち切り、鷹嵐にはコンボスマッシュソード（ⓅⓅ⇦ⓅⓀ）が全段ヒットするぞ。アイリーン、アオイ、パイ、ブレイズには、足位置ハの字始動〔⇨⇦Ⓚ〕からだと（敵背後Ⓟ）がスカってしまうので注意したい。

1	ハイアングルアッパーキック（⇨Ⓚ）→レバー前入れⓅ→ドラゴンコンビネーションアナザー&フィニッシュ（⇧Ⓟ+ⓀⓅⓀ）
2	スピンヒールソード（⇨Ⓚ+Ⓖ）→レバー前入れⓅ→ドラゴンコンビネーションアナザー&フィニッシュ（⇧Ⓟ+ⓀⓅⓀ）
3	スピンヒールソード（⇨Ⓚ+Ⓖ）→レバー前入れⓅ→ダブルドラゴン（⇩Ⓚ+Ⓖ）
4	ミドルスマッシュソード（⇨ⓅⓀ）カウンターヒット→ダブルドラゴン（⇩Ⓚ+Ⓖ）

1は、重量級とリオンには距離により立ちⓅがスカる場合があるので、立ちⓅを省くと安定する。
2は重量級とシュン以外に足位置関係無く決まる。ブレイズには立ちⓅをしゃがみⓅに変えよう。
3のコンボは、重量級には足位置関係無く決まる。シュンには立ちⓅをしゃがみⓅに変えると安定するようになるぞ。
4の〔⇨ⓅⓀ〕は、出し切り時の見返りが大きくなった。重量級以外に決まるのできっちり決めたい。

フラミンゴだけじゃないぞ

対戦攻略

サラ・ブライアント Sarah Bryant

フラミンゴの強化に目が行きがちなサラだが、今回はさりげなく強化されている既存技や、新技の性能にも注目してみよう。

Text：宇宙

フラミンゴ以外の技に注目

まず注目したいのが、サーペントトーキック（⇩Ⓟ+Ⓚ）に確定反撃が無くなったことによって、1発止めのリスクが低くなったこと。1発目でヒット確認をしてサーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ+ⓀⓀ）を出すことで、非常に強力なコンボ始動技になる。ヒット時には各種コンボが入るので、チャンスがあればどんどん狙っていこう。

クイックニー&トーキック（⇨ⓀⓀ）は中段の2段技で、ガード、ヒット時ともに距離が離れるため仕切り直しをしたいときに使おう。壁際で2発目がカウンターでヒットすると壁よろけが発生するので、壁コンボを狙えるぞ。

ロングスナップサイドチョップ（⇧Ⓟ+Ⓚ）は、発生がミドルキッククラスだが、ノーマルヒットでもしゃがみⓅにライジングエルボー（⇨Ⓟ）で打ち勝つことができ、カウンターヒット時はコンボが狙える。とっさに出せるようにしていきたい技だ。

ダッシュニー（⇨⇨Ⓚ）はリーチが長く、壁際でヒットさせると相手を壁張り付きにすることができ、大ダメージを与えるチャンスになる。相手を壁際に追い詰めたら、積極的に使っていこう。

さまざまなコンボ始動技

ここでは、カコミに掲載しているコンボの補足をしていこう。

1は鷹嵐以外のキャラに安定して入る安定コンボ。2はロングスナップサイドチョップ（⇧Ⓟ+Ⓚ）ヒット後に最速で出せばOK。

3はジャックナイフサイドキック（⬆ⓀⓀ）が小ダウン攻撃にならないように注意しよう。

4は鷹嵐専用のコンボ。初弾ヒット後に、最速でクレセントヒール（⇦Ⓚ+Ⓖ）を出すのがコツ。

1	サーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ+ⓀⓀ）→セットアップコンビネーション（⇧ⓅⓀ）→サマーソルトキック（フラミンゴ中⇧or⇩Ⓚ）
2	ロングスナップサイドチョップ（⇧Ⓟ+Ⓚ）カウンターヒット→ダブルライズキック（⇨Ⓟ+Ⓚ）→ラピッドキック1（フラミンゴ中Ⓚ）→サマーソルトキック
3	レッグスライサー（⇩Ⓚ+Ⓖ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→ジャックナイフサイドキック（⬆ⓀⓀ）
4	ドラゴンスマッシュキャノン（⇧Ⓚ）orサーペントスマッシュキャノン（⇩Ⓟ+Ⓚ）→クレセントヒール（⇦Ⓚ+Ⓖ）→ジャックナイフサイドキック（⬆ⓀⓀ）

1は安定コンボ。中量級の軽めのキャラには、サマーソルトキックの前にラピッドキック1が挟めるので、ダメージアップが狙えるぞ。
2は鷹嵐以外のキャラに決まる安定コンボ。
3はジェフリー、鷹嵐以外に決まるコンボ。上記の2キャラに対しては、途中のしゃがみⓅを省こう。
4は鷹嵐専用の強力なコンボ。鷹嵐は体重が非常に重い代わりにダウンを拾いやすいので、この専用コンボが安定となる。

ジャッキー補足：バクサオナックルは、今作から当て身時に自動で発生するようになったが、ノーマルヒットでもダウンする上・中Ⓟは当て身ができなくなったので気を付けよう。
サラ補足：コンボの最後に使用するジャックナイフサイドキック（⬆ⓀⓀ）は、レバーとボタンを同時に押すとダウン攻撃が出てしまうぞ。先にレバーを入れてからボタンを押そう。

対戦攻略

ラウ・チェン Lau Chan

虎形に強力な浮かせ技と全回転攻撃が追加され、構えが大幅に強化されたラウ。既存の連係から虎形に移行して攻め立てよう。

Text：ラオウ

虎形移行技を当てて選択を迫れ!

新たに追加された虎形の浮かせ技、老虎献爪(虎形中⇧Ⓟ)が今作の目玉。特に覚えておきたいのが、軽量級Ⓟに割り込まれない連係。連拳腿(ⓅⓀ)、鳳凰槍掌(⇨ⓅⓅ)、旋風牙〜虎形(Ⓚ+Ⓖ)のヒット時、そして順歩連掌(⇧⇧ⓅⓅ)、斜上冲捶(⬇⇧ⓅⓅ)、虎爪連掌(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)からの移行は、ガード時でも割り込まれないので重要だ。

基本の狙いは、遠距離では順歩連掌、接近戦では虎爪連掌、斜上冲捶などから攻めていくこと。前述の構え移行はもちろんのこと、構えずに投げを狙うなどを交ぜて攻め立てよう。

また、屈伸などでガードを固める相手には迎面探爪(⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ)が有効。立ちガードを崩すと虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)がほぼ確定。さらに側面から崩しに成功した場合は、双虎烈把や左虎爪掌〜連環槍掌(⇧Ⓟ+Ⓚ⇨Ⓟ)が決まる。オフェンシブムーブや柳手掛倒(⇦⇩Ⓟ+Ⓖ)の後に狙ってみよう。

また、虎形中の全回転技、里合転身(虎形中Ⓚ+Ⓖ)は、ノーマルヒット時は背後斜下掌がしゃがみⓅをつぶす。さらに下段の派生里合前掃(虎形中Ⓚ+ⒼⓀ)は、ガードされてもミドルキッククラスの反撃しか受けないので使いやすい。

虎形におびえる相手は、側面を取ってやろう。崩しに成功すれば大ダメージのチャンス!

1. 双虎烈把(⇧Ⓟ+Ⓚ)→連掌転身脚(⇧ⓅⓅⓅⓀ)
2. 斜上掌カウンターヒット→斜上冲捶〜虎形(⬇⇧ⓅⓅⓅ+Ⓚ+Ⓖ)→老虎献爪(虎形中⇧Ⓟ)→虎燕爪拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)→老虎出海(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)
3. 虎槍掌(⇦⇨Ⓟ)→転身双虎掌(⇨⇦ⓅⓅ)
4. (壁張り付き)双虎烈把(⇧Ⓟ+Ⓚ)→連掌旋風腿(⇧ⓅⓅⓀ)→虎燕旋子(⇨⇨Ⓚ)→虎燕二起(⇩Ⓚ+Ⓖ)

1は老虎献爪からも決まる。足位置問わずウルフまで入る。ジェフリーには連環転身脚(ⓅⓅⓅⓀ)で。

2は虎形に移行しつつ決めるコンボ。重量級には虎形から穿心斜上双撃(虎形中ⓅⓅⓅ)を決めよう。

3はたたき付けからのコンボ。軽めのキャラには足位置関係無く連掌転身掃脚(⇧ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)が決まり、起き上がりを攻めやすい。

4は壁際のコンボ。壁での崩れダウンに虎燕旋子を決めると、さらに追撃が決められる。

使える新技をピックアップ

連環馬歩冲拳(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)は中段の2段技で発生がヒザクラスと少し遅いが、ノーマルヒットで連続ヒットし、ガードされても確定反撃が無い上に距離が離れるので、使い勝手がいい。連環馬歩冲拳はダメージが大きいので、壁際の相手にヒットさせると壁よろけを誘発することができ、大ダメージを与えるチャンスになるぞ。

転身横衝掌(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)は、発生が遅いものの非常にリーチが長く、ノーマルヒットでコンボが入るという優秀な技だ。中間距離戦でのけん制技として、置いておくような使い方をすると強い。また、リーチの長さを活かし、相手の起き上がり攻撃の外から当てるという使い方もできる。ガード後は距離を離れることを利用して裏圏捶(⇧Ⓟ)を出すと、相手の肘などをスカしつつ当てられるぞ。

双按掌(⇧Ⓟ+Ⓚ)は発生がしゃがみⓅクラスと非常に早く、しゃがみⓅよりも威力が高いので、五分の状態で同時に打ち合うと、ダメージ差でしゃがみⓅに打ち勝つことができるぞ。

カウンターヒット時はダウンを奪うことができ、壁際でカウンターヒットすれば、距離が近い場合には相手が壁に張り付くので大ダメージを与えるチャンスとなる。壁際では積極的に使っていこう。

托天双撞(⇨⇦ⓅⓅ)は上→中段の2段技。発生がそこそこ早く、連環馬歩冲拳(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)同様にノーマルヒットでも連続ヒットし、2段目の威力が高いため壁際ではかなりの威力を発揮する。

並歩冲天掌(⇨⇦Ⓟ)をガードさせた後はこちらが有利なので、ここで前述の双按掌(⇧Ⓟ+Ⓚ)を出していくのも面白い。

1. 燕青虎双破(⬇⇧Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→托天双撞(⇨⇦ⓅⓅ)→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)
2. 燕青虎双破(⬇⇧Ⓟ+Ⓚ)カウンターヒット→立ちⓅ→飛燕後旋(⇨ⓀⓅⓀ)
3. 転身横衝掌(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)or飛燕烈脚(⇩ⓀⓀ)
4. 高弾腿(立ち途中Ⓚ)or斜身靠(⇦⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)→四落脚(⇨⇨Ⓚ+Ⓖ)→立ちⓅ→燕青架単掌(Ⓟ+Ⓚ)→飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)

1はパイの基本となるコンボ。ジャンまでのキャラに安定して決めることができる。

2は、燕青虎双破後に立ちⓅを打ってしまった場合&重量級用のコンボ。鷹嵐には立ちⓅを省けば入る。

3は、転身横衝掌(⇦⇨Ⓟ+Ⓚ)ノーマルヒットでも決めることができる。中間距離では積極的に狙おう。

4はジェフリーまでに入る壁コンボ。パイは壁張り付きを狙えるチャンスが多いので、壁際では積極的に狙っていこう。

対戦攻略

パイ・チェン Pai Chan

さばき技の削除などでパワーダウンしたと思われがちだが、優秀な新技が追加されている。今回は、それらを掘り下げていこう。

Text：宇宙

ラウ補足:双虎烈把カウンター時は、軽めの中量級に老虎出海(⇨Ⓟ+ⓀⓅ)→虎燕爪拳(⇩Ⓟ+Ⓚ)→連掌旋風腿(⇧ⓅⓅⓀ)などがお手軽に大ダメージを奪える。

パイ・コンボ補足:1のコンボを補足。リオン、アキラ、ジャン、ジャッキー以外の中量級には、托天双撞(⇨⇦ⓅⓅ)と飛燕弾腿(⇨⇨ⓅⓀ)の間に立ちⓅを挟むことができるので覚えておこう。

新たな戦術を組み立てろ

影丸 Kagemaru

主力技のリニューアルで戦術の再構築が余儀なくされたカゲだが、追加された新技を組み込むことで新たな道が開けてくるぞ。

Text：マッハ　協力：こえど

立ち回りを見直す

肘打ち（⇨Ⓟ）と投げという、『VF』の王道ともいえるシンプルな二択が基本となる。有利が大きい場面では、カウンター狙いの葉隠流・陰・揚撃（⬇⇧Ⓟ）から空中コンボを決めたり、カゲの腹側への避けをつぶす旋蹴り（⇩Ⓚ＋Ⓖ）を使ってローリスクに体力を奪っていきたい。

今作では疾風斬（⇧ⓅⓅ）がノーマルヒットしても空中コンボへ移行できないので、カゲの腹側への避けをつぶす突き返し蹴り（Ⓚ）で代用していこう。この技は上段攻撃で発生が早く、続く拝閃龍尾（ⓀⓅⓀ）が連続ヒットする。うまくヒット確認をすることで非常に強力な技となるぞ。

中間距離では前作同様、葉隠流・陰・風神撃（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ）でのスカし確定を軸に、比較的リーチの長い脛払い（⇦Ⓟ＋ⓀⓅ）で攻め込んでいこう。

初段の発生が早いため、暴れつぶしにもなる拝閃龍尾。ダメージも十分だ。

側面攻めを活かす

今作で追加された薙ぎ払い（⇨Ⓟ＋Ⓚ）は、ヒット時に相手の側面を取れる中段攻撃で、カゲの腹側への避けをつぶすため非常に使いやすい。ガードされても反撃は受けないが、発生が若干遅いのでよろけ攻めや受け身攻めに使っていこう。

薙ぎ払いヒット後は続く中蹴り（⇧Ⓚ）が軽量級Ⓟに勝てるため、側面投げの順逆自在（⇨Ⓟ＋Ⓖ）との二択が基本となる。相手の簡易投げ抜けに対しては、幻葉落とし（⇦Ⓚ＋Ⓖヒットorガード時Ⓟ＋Ⓖ）で対応できるので覚えておこう。

中段半回転攻撃の薙ぎ払いは、よろけ攻めなどに重宝する。ヒット後は中蹴りが割り込まれないので、

暴れる相手には側面崩れを誘発できるぞ。振り踵落とし（Ⓚ＋Ⓖ）からの空中コンボを決めよう。

立ち回り指南

今作でも主力技である盤肘（⇨Ⓟ）、疾歩昇穿手（⬇⇧Ⓟ）と投げで二択を迫るというスタイルは変わらないが、脇を固める技に注目だ。

まずは新技である螳螂撥草（⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ）。発生こそ若干遅いものの、上段を潜る下段半回転攻撃でヒット後は相手の側面を取った状態となる。ノーマルヒット後は盤肘が割り込まれない程度の有利だが、カウンターヒット後はミドルキックが打撃で割り込まれない強力な連係になるぞ。ガードされた場合でもヒザクラスの大きな反撃は入らないので、この技をうまく使うことができれば、大きな戦力アップにつながること間違い無しだ。

発生の早くなった箭疾歩（⇨⇨Ⓟ）は、中間距離からの奇襲やスカし確定として使いやすくなったので、ガンガン狙っていこう。

側面を取れる下段という規格外の性能を持つ螳螂撥草。あらゆる場面で使えるぞ。

強力な側面攻め

前述の螳螂撥草ヒット後やOMなどで側面を取った場合には、落撃掌（⇧ⓅⓅ）が主力だ。

側面時は無条件で連続ヒットし、ガードされても反撃を受けないので、避けられない限りローリスクといえる。対になる選択肢では斧刃挿眼（⇧Ⓚ＋ⒼⓅ）に注目。斧刃挿眼も側面時に連続ヒットし、続く盤肘が打撃で割り込めないぞ。ヒット後にバックダッシュから再度螳螂撥草などを狙えばさらに側面を取ることができるので、相手に的を絞らせない強力な攻めを展開可能だ。

側面から落撃掌を狙うと、初段ヒット時に2発目がガード不能の連係となるので強力だ。

立ちガードをする相手に対しては、連続ヒットする下段始動連係の斧刃挿眼で崩していこう。

新たな時代を築き上げろ

リオン・ラファール Lion Rafale

前作での悩みどころがほとんど解決され、非常に使いやすい『VF5R』のリオン。さまざまな攻めパターンを駆使して、相手を幻惑していこう。

Text：ちび太

カゲ補足：ディレイ起き上がり攻撃が無くなった今作では、旋蹴（⇩Ⓚ）を使った裏回りが強力。うまく相手の起き上がり攻撃をすり抜けることができたら、中蹴りで側面崩れを狙おう。
リオン補足：反撃技として重宝する連揮鎚（ⓅⓀ）だが、今作ではヒット後に盤肘が割り込めない連係となっている。側面ヒット時ならば連揮鎚攻面（ⓅⓀⓅ）までつながるぞ。

立ち回りの変化を熟知しよう

対戦攻略

舜帝 Shun-Di

シュンは挑腕撩拳（酒6以上⇩⇦⇨Ⓟ）をはじめとして、主力技の変更点が目立つ。今回は基本戦術への影響が大きい変更点を紹介していこう。

Text：矢永

基本戦術の変更点を考察

飲酒0～5杯時は挑腕撩拳が出せないので、立ち状態からの中段攻撃は何仙肘撃（⇨Ⓟ）と単飛跳撃（Ⓚ＋Ⓖ）が主力。どちらの技もスキが小さく使いやすいが、これだけではダメージ効率が悪いのでコンボ始動技を選択肢に加えたい。特に使用頻度を上げたいのが龍尾脚（⇧Ⓚ）。ガード時は確定の反撃を受けてしまうが、さばき技に負けず、しゃがみガードに対してダメージが期待できる。さらにヒット後は転身双冲掌（⇨Ⓟ＋Ⓚ）や酔仙奔打（⇨Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅヒットorガード時Ⓟ）で追撃すれば飲酒数を稼げるので、リスクを恐れず狙っていこう。

次に挙がるのが、しゃがみダッシュ入力を利用した月牙叉撃（⬇⇧Ⓟ）。とっさの入力が難しいが、確定反撃を受けない点が魅力。どちらの技も、立ちⓅノーマルヒットからしゃがみⓅに打ち勝てるので、有利な状況での選択肢に組み込もう。

飲酒6杯以降の主力となる挑腕撩拳は、しゃがみ状態からでも出せるようになった。しゃがみⓅヒット後の選択肢として強力なほか、ミドルキッククラスの硬直がある下段攻撃のガード時や上段攻撃をしゃがんで回避したときの反撃としても使っていける。避けキャンセル挑腕撩拳も出しやすくなったので、戦術に取り入れてみるのもいい。

投げ技にも大きな変化がある。まず主力投げである酔歩転身肘（Ⓟ＋Ⓖ）は、投げ後のその場下段起き上がり攻撃にガードが間に合わなくなった。軽いキャラや体格の小さめなキャラなら起き上がり攻撃がほとんど届かないので大丈夫だが、大柄なキャラにはほぼ確実に反撃としてくらってしまう。体力が少ない状況では、反撃の起き上がり攻撃でK.Oされる可能性もあるので気を付けたい。

転身繰膀（⇧Ⓟ＋Ⓖ）は、飲酒5杯以下だと挑腕撩拳が出せないので確定のダメージが小さい。飲酒数が溜まるまでは、⇧方向の投げは新投げの纏身仰飲僧推門（⇧⇧Ⓟ＋Ⓖ）を主力としていこう。基本ダメージ50＋2杯飲酒するのでかなり強力だ。

逆二択＆遅らせ打撃に重宝する龍尾脚。飲酒が少ないときは、二択の場面でも積極的に使いたい。

酔歩転身肘は起き上がり攻撃での反撃が確定。飲酒＋4は魅力なので、反撃覚悟で使ってもいい。

斜天掌～裏涅槃式でゴリ押し！

対戦攻略

雷飛 Lei-Fei

OM後の選択肢はこれ一つでOK？と思わせるほどの強力無比な連係が発覚。従来の攻めに織り交ぜ、強烈なプレッシャーを与えていけ！

Text：九辺礼

有利から有利へ

屈伸や避けなど、相手が防御行動を取る場面で効果を発揮するOMだが、レイはそこからの攻めが非常に強力。斜天掌～裏涅槃式（⇧⇧ⓅⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ）がその軸となる技で、続けて双分錘（裏涅槃式中Ⓟ＋Ⓚ）を出せば、割り込まれない連係が完成する。

この連係の長所は、ヒット時に斜天掌～裏涅槃式→起身二起（裏涅槃式中ⓀⓀ）などで追撃できるほか、相手ガード時は双分錘が側面ガードとなり、大幅に有利な状況に立てる点にある。双分錘側面ガード後は、立ちⓅが避けられないほど有利。

当然、再度斜天掌～裏涅槃式を出しても割り込まれることがなく、強力な二択を迫れる。双分錘を避ける相手には起身旋風（裏涅槃式中Ⓚ＋Ⓖ）で押さえ込んだり、独立式に移行し、各種技を遅らせ打撃として使っていくといいだろう。

双分錘を側面ガードさせたら、お楽しみタイム。強烈なプレッシャーをかけていこう。

双分錘後の選択肢

ダッシュで間合いを詰めてからの投げは側面投げになるものの、屈伸されないため非常に有効。打撃では再度斜天掌～裏涅槃式で攻勢を維持するか、側面ヒット時に崩れを誘発する五花坐山（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）で1発を狙う。ガードされても不利小で済むので避けられるまで使っていって問題無い。避ける相手には連撃双掌破（Ⓟ⇨ⓅⓅ）がベスト。側面からだと連続ヒットし、さらに攻勢を維持できるぞ。簡易投げ抜けなどで対応してくる相手には伏身腿（独立式中⇩Ⓚ）を出すなどの工夫をしよう。

避けようとする相手には、立ちⓅを出した場合、向き直るまでの時間があるためガード不能になる。

側面からの連撃双掌破は連続ヒット。その後は高弾腿（敗式中Ⓚ）が割り込まれないほど有利だ。

シュン補足：飲酒0～5杯時に転身繰膀で投げたときは、何仙前撲掌（⇨ⓅⓅ）での追撃が手堅い。投げがノーガードしゃがみで回避できなくなったので、背後投げを狙うのもアリ。
レイ補足：斜天掌～裏涅槃式が側面カウンターヒットした後は、向き直りの時間が加わわることで起身二起がガード不能&避け不能に。事実上の連続技となるので覚えておこう。

基本が詰まったスタンダードキャラ

対戦攻略

日守 剛
Goh Hinogami

新技の性能は高く、どれも使いやすい。基本戦術に組み込むことで、ゴウのスタイルに厚みが出てくる。まずは、性質と使いどころを知ろう。

Text：アストロ　協力：ひで＠やぶ Kid

新技を戦術に組み込もう！

今回注目したいのは、新技である電光（⇧ⓅⓅ）と五輪塔砕き（⇩⇧⇨Ⓟ＋Ⓚ）。前者は中→上の連係で、初段がノーマルヒットでも連続ヒットする。初段の発生はアッパークラスで使いやすく、さらにノーマルヒットで有利になる点が魅力的。技のリーチが長く、カウンター時にはヒット確認をして派生技につなげることが可能だ。

1発目ノーマルヒット時は、相手がしゃがみⓅを出しても肘当て（⇨Ⓟ）が割れり込まれないほど有利。この状況では最速の肘当てや、OMなどの選択肢を意識しつつ行動してみよう。

次に五輪塔砕きだが、上段ガード崩しの属性を持つため、相手にガードさせるだけでよろけを誘発させられる。その後の追撃には、蒼弓（⇦⇨Ⓟ）や掌打～霞殺し（ⓅⓀ）を狙ってみたい。特に回復が早い相手に対しては、掌打～霞殺しで確実にダメージを与えるのが安全といえる。

この技の特徴はよろけを誘発することにあるが、OM（などの側面）から決めることで、相手のよろけ時間が正面から決めたときよりも長くなる。側面から崩した場合には、アッパークラスの技がほぼ回避できないほどの有利差が生まれるぞ。

この側面よろけには、雷光（⇧Ⓟ）を当てれば若干だが相手を浮かせられるので、コンボ始動技として使える。側面よろけ後は雷光のほかに、黒龍殺　止（⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ）もオススメ。よろけ中に初段を決めることができれば、鷹嵐以外にバウンドを誘発させられるので、お手軽かつ簡単なコンボを決めることができる。相手をバウンドさせたら、牛鬼突（⬇⇧Ⓟ＋Ⓚ）で追撃しよう。

アッパークラスでこの性能は、全キャラトップクラス。近距離戦では重宝するぞ！

側面で出せば、相手のよろけ時間がアップ。アッパークラスの技すら回避困難となる。

連係を意識させて裏の選択肢を迫ろう

前作では、近距離戦で肘や上段技始動のルンピニーコンビネーション（⇨ⓅⓀ）が主力技となっていた。ここに、『VF5R』からジョルトアッパー（⇧Ⓟ）からの新派生Ⓟ＋Ⓚで中段のジョルトダブルショット、Ⓚで上段全回転のジョルトアッパー～スピンキックが追加された。近距離戦のバリエーションが増え、攻めに厚みが増したぞ。

相手がジョルトアッパーを避けて攻めてくるようなら、ジョルトアッパー～スピンキックで相手の攻めを抑止しよう。ジョルトアッパーをガードされた場合には、派生の中段技のジョルトダブルショットが重宝する。ガードされても確定反撃は無く、少し距離が離れるため、相手はダッシュしてから攻撃を出さないと届かなくなる。その場で打撃を出してくるようなら、スウェーバック（⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）などで打撃をスカして反撃しよう。

ジョルトダブルショットがノーマルヒットすると、有利小で距離が離れた状況になる。この場面では、立ちⓅやバックダッシュなどで様子を見るのがいいだろう。カウンター時は有利大なので、リーチが長いスパインウィップ（⇨Ⓟ）やストップキック（⇨Ⓚ）で攻めを持続させよう。

ジョルトダブルショットをガードしてくるようになったら、ジョルトアッパーをガードさせてから下段のファーザーロー（⇩Ⓚ＋Ⓖ）や、カウンター時にコンボの入るシャープシュート（⇧Ⓟ）などが効果的となる。慣れてきた相手は、ジョルトアッパーガード後に派生技を警戒して手を出さなくなる。そこを突いて、下段技などを使ってダメージを与えていきたい。思い切って投げを狙いにいくのもいいぞ！

1. カウ・ロイ（⇨Ⓚ＋Ⓖ）→立ちⓅ→ダブルニー ソロ（⇩Ⓚ）orジョルトアッパースピンキック（⇧ⓅⓀ）
2. シャープシュート（⇧Ⓟ）カウンターヒット→しゃがみⓅ→ダブルニーソロ（⇩Ⓚ）
3. ソーククラブ（⇨Ⓟ＋Ⓚ）→立ちⓅ→ダブルニー ソロ（⇩Ⓚ）orジョルトアッパースピンキック（⇧ⓅⓀ）
4. ジャンピングティーソーク・ボン（ダッキング中Ⓟ＋Ⓚ）硬化カウンター以上→立ちⓅ→エルボーフック～スクリューハイキック（⇨ⓅⓀ）

1はノーマルヒットから重量級にも安定して決まる。コマンドが簡単でダメージの大きいコンボだ。

2は重量級にも入るコンボで、軽いキャラに対しては、もう1発しゃがみⓅを当ててからでもダブルニーソロが入るぞ。

3は足位置平行時に⇧ⓅⓀ、ハの時のときに⇩Ⓚを使おう。軽量級には平行時なら、⇧ⓅⓀの前にティーソーク・ボン（Ⓟ＋Ⓚ）でのたたき付けてを挟むことが可能。4は全キャラに入るコンボだ。

新技で相手を幻惑しよう！

対戦攻略

ブラッド・バーンズ
Brad Burns

ジョルトアッパー（⇧Ⓟ）からの新連係で、大幅に攻めのバリエーションが増えたブラッド。対人戦では大いに活躍しそうだぞ！

Text：イトシュン

ゴウ補足：腿払いの性質が今回から変化し、下段Ⓚ属性に対しても狙うことが可能となった。ただし、全回転属性はさばくことができないので注意。下段Ⓚさばき成功後は大幅に有利だぞ。

ブラッド補足：バップソークカウ（⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ）はダウンするようになり弱体化してしまったと思われがちだが、壁付近で当てれば壁張り付きとなり、壁コンボを狙えるぞ！

NEWアイテムをゲットせよ!!

セットアイテム紹介

テーマに沿って複数カ所(&モーションアイテムなど)で構成されたセットアイテム。今作で追加されたものをまとめて紹介! 君のお目当てはあるかな!?

獅子舞ちゃん / 漢のパンツ
赤ねじり鉢巻 / 登れる八極梯子

アキラは獅子舞、はしご登りと、さしずめ「お正月セット」といった感じのセットアイテム。純和風である。

作業用ヘルメット / ススこけメイク
ネックタオル / 突き刺せるピックアックス

レーサーでブルジョアなジャッキーは、意外にもブルーカラー!?のセット。なぜかヘルメットには日本語で「安全第一」(笑)。

ホワイトサンバイザー / ホワイトテニススコート
ホワイトテニスシューズ / 振り回せるテニスラケット

見たまんまテニスルック。縦巻き系髪形と合わせて、「あなたの力をわたくしにお見せなさい」と高飛車に闘うのが通!?

リアルタイガーヘッド / リアルタイガーアーム
リアルタイガーテイル

虎燕拳だけにタイガー、しかも超リアルなラウのセットアイテム。写真だとだれなのか相当分かりづらいかも。

キューティービーハット / キューティービーウイング
キューティービーパンツ

一方、パイは可愛らしいハチのセットアイテム。足首のモコモコでミツバチの花粉玉を再現(!?)。しかしなぜハチ……?

VF5R はみ出しインタビュー

—キャラクター編①—

前回に続いての開発インタビュー後編は、『VF5R』各キャラのコンセプトについて突っ込んでみたぞ!

——キャラごとの調整についてお聞かせください。まずアキラですが、手元のコンセプト資料では直線打撃、近距離戦が得意となっています

片桐 接近戦では一撃の威力を大きく、直線打撃が多いのでガード時のスキは小さめです。

——猛虎硬爬山などは分かりやすいですよね

片桐 公式サイトの僕のコラムにあるような大ダメージも、すごくめり込ませれば正面から出ますよ。難しいコンボができなくても、1発で高威力の技を当てれば闘えるような感じです。

——今作だと完全中段ですしね。次にジャッキーですが、コマンドが簡単で連係が多数、何でもそろっているスタンダードキャラとなっています。これはぜひ羽田さんに語っていただきましょうか

羽田 多段の連係が増えました。

片桐 えぇ～? それだけ(笑)!?

羽田 あ、新しい⇦Ⓟ+Ⓖって、抜けられてもリスクの低い投げとして設定されているんですね。

——抜けられて正面向きで少し離れて、その分威力がニーストライクより低いですよね

羽田 詳しいですね(笑)。

——これは全体的な話ですが、しゃがみⓅが変わったせいで、コンボが入れやすくなりましたね

片桐 下方向に判定が出るので、かなりコンボはやりやすくなったと思いますよ。

——では次にサラです。コンセプトでは足技が多彩、フラミンゴに構えると強くなる、とあります

片桐 サラは足クセを悪くしたかったので。

ネジ付きショートヘアー / つぎはぎボトムス / モンスタースキン

顔の形自体が変わっちゃってビックリ、肌の質感が妙にリアルで二度ビックリ。これ本当にウルフざますか？　フンガー！

突き刺さるサーベル / ホワイトターバンハット / ホワイトソルジャーマント / コブラ

謎系その2。なぜジェフリーにターバン!?　確かに戦士っぽいアイテムは多かったので、その一環？　似合ってはいるが。

五右衛門ヘアー / 歌舞伎メイク / 黒檀キセル

意表を突くかと思いきや、オーソドックスな和風大泥棒チックなカゲ。ぶっちゃけ違和感無さ過ぎてコメントに困る。

ウィザードノーズ / ウィザードハット / ウィザードマント / 支えられる樫の杖

またもや謎系。シュンと魔法使いというミステリアスな組み合わせ。これを付けて横寝で転がられたら、『VF』かどうかも不明!?

伯爵マント / 黒すみメイク / 伯爵ヘッド

リオンは某伯爵風のセット。怖い中にもどこか高貴な感じ。そうか、これでウルフと闘わせ……あれ？　王子と狼男はドコ!?

ピンクふわふわアイドルスカート / ピンクアイドルヘアバンド / ホワイトエナメルアイドルブーツ / 歌って踊れるステージマイク

かなり思い切ったイメチェンを図ったアオイのセット。特にマイクの勝ちモーションはインパクトあり。一度は見るべし。

――今まではリオンのさばき技などがキツかったと思うのですが、チョップ系の手技（⇧Ⓟ＋Ⓚ）の追加など強化されていますね

片桐　構えたら打撃が強いというコンセプトなので、構え中の打撃を強化しました。構えからの技は威力が高いものが多いので、うまく使うとそう快感が増します。打撃特化なので、キャッチ投げはワンステップ踏まないと出せなくなっています。

――ラウは……あまり変わらない印象ですね（笑）

片桐　コンセプトが手技でゴリゴリと縦押しするキャラということで、昔からこういうイメージだろうと。手数を多くして押しながら、虎形の構えを交えつつという感じです。

――今回の虎形は強いですよね。虎形中のダッシュなど新しい技が追加されていますし

片桐　出の早い中段（虎形中⇧Ⓟ）などを意識させつつ、虎形中ダッシュで近付くと威圧感ありますね。ラウも構えからの技をパワーアップさせています。

――投げから小ダウン攻撃が入らなくなっていますが、これは打撃特化ということでしょうか？

片桐　そうですね。打撃寄りということで、投げは少し減らないようになっています。シリーズを通して使いやすいキャラにはなっていると思います。

――パイは火力は低いが技の発生が早く、連係の豊富なキャラとなっています

片桐　羽田さんも空気みたいになっていないで、何かいってくださいよ。

羽田　正直、パイについては詳しくなくて……。

片桐　パイは、多彩な連係と発生の早い中段を使って、自分のペースに持ち込んで闘えるようにしていますが、一撃の威力は低くなっています。

――壁際は結構ダメージを取れると思いますが

片桐　壁際はどのキャラも減るコンボがありますね。壁コンボや壁やられは前回と同じでもよかったんですが、やはり新作ということで変えてみました。

――ではウルフです。投げキャラというイメージが今回はより強くなっている印象です

片桐　立ち投げ、しゃがみ投げが、どのキャラクターよりもダメージが大きいものを持っています。また、発生の違う投げを追加することで、投げ特化キャラとしての特徴を出しました。

――グリズリーラリアット（⇧Ⓟ＋Ⓚ）が無くなりまし

レイ・フェイ

SET ITEM

- 豚のつけ鼻
- 豚の巻き尻尾
- 豚のつけ耳

謎系の極め付き!? レイ・フェイと豚さんセット（中国だから猪か?）。しかも今回はリアルだ! クルっと巻いた尻尾がお洒落。

ベネッサ

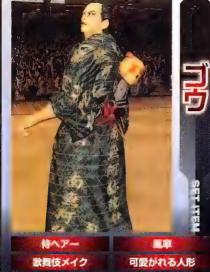
SET ITEM

- テカテカオイル
- ショートスパッツ
- たくましい腹筋
- 持ち上げられるバーベル

完全にボディビルダーになってしまうベネッサのセットアイテム。これで首折りされたらすごく減りそう!?

ゴウ

SET ITEM

- 侍ヘアー
- 風車
- 歌舞伎メイク
- 可愛がれる人形

これは歌舞伎!? 子連れ○!? 何だか日本かぶれの怪しい人みたいなゴウ。橘 幸夫を歌いながら対戦するとグッド!

ブラッド

SET ITEM

- アフロヘアー
- ブルーフレームスターサングラス
- 白エナメル地のフィーバーパンツ

いつの間にやら(!?)こういう系のキャラとして確立された感のあるブラッドのセット。リングネームは「トニー」で決まりか!?

ブレイズ

SET ITEM

- ルードレスラーマスク
- アイアンネイルグローブ
- 栓抜き
- 振り回せるパイプ椅子

ルード（悪役・ヒール）の名を冠したブレイズのセット。それにしても、このデカい栓抜きは凶器以外の何に使い道があるのか?

アイリーン

SET ITEM

- ピカピカの赤ランドセル
- メッシュ地の黄色い通学帽子
- 奏でるリコーダー
- 赤いチューリップの名札

高校生くらいかと思いきや、まさかのランドセル。ある意味コスプレ!? まぁアイリーンでよかったという話もあり。

たが、これはダウンする下段で強いからでしょうか

片桐　下段が当たる状況（＝立っている）では投げを狙うほか、キャッチ投げや下段投げに行くための布石を、様々な技で作っていってみてください。

――同じ重量級でも、ジェフリーは打撃特化という感じでしょうか？

羽田　派手ではないですが、カモン（スレットスタンス）からの派生技が、とにかく有効ですよねー。

片桐　よくカモンが弱くなったといわれることがありますが、むしろ強化されていると思います。

――確定反撃の無いコンボ始動技など、小技も充実してきました

片桐　小技で目先を変えつつ、本命のデカイ技を当てるような感じですね。

――スパインバスターが無くなってしまいましたが

片桐　重量級でも、ジェフリーは打撃特化、ウルフは投げ特化にしたかったので、投げ方向は一つ削除しました。その分、打撃が強くなっていますよ。

――カゲはかなりマイルドになったというか……

片桐　マイルドですね。ただ必要な技は全部そろっているので、時間がたって各キャラの特徴が分かると対応できてきて、評価が上がると信じています。

――ついに弧延落が後ろに投げなくなり、一発逆転ができなくなって「キャサ夫」さんも悲しんでいると思いますが（笑）

片桐　そこは最後まで揉めに揉めました。弧延落に代わるものであれば、相応の格好良さが求められますし。最終的に納得のいく形にはなったので、じゃあ今回はこれでやってみようかと。

片桐　攻めて攻めて、前にリングアウトさせるというのはアリなんじゃないかということで。キャッチ投げの削除や構え技のダメージ効率は落ちていますが、それを補うだけの技は持っていると思います。

――巷で話題のシュンですが……

片桐　予想以上なのでビックリしています。

――飲酒量を消費して出す新技が強いですね

片桐　飲酒量を減らして出した技が弱いと、新技で入れる意味が無いと思うので。入れるからには、思い切った性能にしたかったというのはあります。

――横寝がらみの連係が猛威を振るっていますが

片桐　慣れて対策が浸透してくれば、十分対応可能ですよ。頑張ってみてください。（次号後編に続く）

ついに公開!『すっごい!』の新聖女二人はあの一族!?

すっごい!アルカナハート2 ARCANA HEART 2
～転校生 あかねとなずな～

前回はシルエットのみの紹介だった『すっごい!』新聖女の情報が、いよいよ解禁。その正体は、設定のみで語られていた犬若丸一族! 今回はこの二人を演じた声優さんのコメントもP122の『アルカナSIGNALS!』に掲載しているので、そちらも併せてチェックしよう。

Text:カイゼルちくわ

小犬丸のライバル、ついに動く!?

このはが属する小犬丸一族と同じく千年守(神依)に仕え、千年守の御側役の座を競い合っている、犬の耳と尻尾を持つあやかしの一族、それが犬若丸一族だ。

今回登場する新聖女の一人・なずなは、その犬若丸一族から派遣された少女術士で、体は弱いものの根っからの生真面目さで勉学や修行に励み、聖霊使役術を習得した才女。2体の神霊と自身の術で、小柄ながらもかなりパワフルな闘い方をするキャラクターのようだ。

すっごい!アルカナハート2
- ■メーカー：エクサム
- ■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
- ■操作方法：8方向レバー＋5ボタン
- ■発売日：今秋予定
- ■使用基板：eX-BOARD(エクスボード)

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

我ら犬若丸一族の名にかけて。邪魔立てするなら容赦はしません!

使役せし神霊と三位一体!?

本人は小柄だが、霊獣「はやた」はかなりの大きさ! 体当りでの攻撃などは、相当な威力だろう。一方の霊鳥「ふすみ」は、必殺技などで自在に操れるのか?

[illegible]

～PROFILE～

[illegible]

「霊力」ゲージ!?

[illegible]

霊術を操るあやかしの末裔
犬若 なずな

[illegible]

開発スタッフが語る! なずな、ここが見どころ!

このはの小犬丸一族のライバル、犬若丸一族から、使役術の使い手、犬若 なずなの登場です。一族の誇りを背負い、自分も神依の側役に任じてもらおうと日々奮闘するなずな。そんな彼女は、自らの乗る霊獣「はやた」や霊鳥「ふすみ」などを操る、ほかのキャラではできない多彩な攻撃を得意とします。どうぞご期待下さい。

楽天家の姉、しかし実は……!?

もう一人の新聖女・あかねはなずなの姉で、身体の弱いなずなのサポート役を自任している。いつでも余裕たっぷりな楽天家で、好奇心が強く何にでも首をつっこみたがる。なずなは姉を反面教師にして育ったほど。今回も「おかげで都会に来られて感謝カンシャ♪」などと悪びれずに言うが、実は内心、妹を常に心配している。いざ、なずなが御側役合戦に出向くとなれば、何をしでかすか予測は不可能……!?

妹とは反対に体術に秀でているあかねは、足技に「言霊」による潜在能力強化を併せて闘う。写真を見ての通り、冴姫やリリカの足技とはまた違った、力強い攻撃が多いようだ。その威力やいかに……?

あらゆる音を自在に操る高次の存在。その声は心をかき鳴らす天上の歌にも、破壊をもたらす振動波にもなる。あかねの歌声に惚れ込み、無償で力を貸している。

―PROFILE―

国籍／日本
現住所／北区霧羽 [illegible]
生年月日／11月24日 [illegible]
年齢／16歳
身長／168cm 体重／53kg
スリーサイズ／85-54-90 血液型／B型
所属／都立[illegible]女学園高等部1年A組
得意科目／音楽、体育、[illegible] 苦手科目／[illegible]
戦闘スタイル／[illegible]
CV／[illegible]

霊力を秘めしあやかしの末裔

犬若 あかね

気のいいお姉さんであるあかねは、はぁとにとってもご近所のいい先輩。[illegible]の妹・[illegible]とクラスメイトと、ほかの聖女とも付き合いがあるが、神依は「エライ人らしい」程度の認識。音楽が好きで[illegible]をも魅了する歌声を持ち、街中のバンドに飛び入り参加するなど、自由気ままな性格のようだ。

神依の側役の座はどうなる……?
そしてほかの聖女は!?

『すっごい!』は『2』と同一時間軸を舞台とした作品なので、犬若丸一族の二人は、ペトラたち『2』の新聖女と同じタイミングで登場したことになる。ということは、新ライバルを迎えるこのははもちろん、神依はゼニアの挑戦と同時にこの騒動に巻き込まれるわけで……、千年守に過去最大の困難到来か!?

今回はエクサムさんから特別に、神依とこのはの新イラストもいただいたので、ここに公開! 9月のAMショー(P144を参照)では、全聖女の新イラストと共に実機が出展予定なので、いち早く遊びたい人は行ってみよう。

開発スタッフが語る!

あかね、ここが見どころ!

犬若なずなの姉であり、いつも自信たっぷりの高校生、あかね。普段は勝ち気で好奇心おう盛な彼女ですが、大切に想う人のためならどんな苦労もいとわない、優しいお姉さんでもあります。天性の足クセの悪さを武器に、運動能力を強化する言霊の力を上乗せした高速バトルが彼女の身上。そのカッコいい闘いぶりにご期待下さい!

「悪魔」に見初められし者、新キャラクター二人が判明……

話題の新作『デモンブライド』の世界を彩る人物が、新たに二人判明した。今回は二人の紹介に加え、物語の中核の解説と、声優さんのコメントを掲載！　9月のAMショー（P144を参照）に出展予定なので、気になる人は足を運んでみよう。

Text:カイゼルちくわ

Daemon Bride
デモンブライド

デモンブライド
■メーカー　：エクサム
■ジャンル　：2D対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：今冬予定
■使用基板：eX-BOARD（エクスボード）

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

神聖教団に従う者、追われる者……

関東中心部を崩壊させ、天使と悪魔の戦いが続く異世界につなげてしまった原因、「東京大事変」から七年。崩壊した東京を復興し、いまだ続く異世界との不安定な接触による事件を統制する組織、それが本作『デモンブライド』の背景にある「神聖教団レギオン」だ。

天使の力を背景とするレギオンの統制は秩序を重んじ、無論それに反発する勢力、弾圧される者も存在する。今回紹介しているドーンのように、天使の敵対者である悪魔と契約し、その力を得た者たちは、この世界では最も弾圧される立場にあるのだろう。

いかにもパワータイプのキャラクターに見えるドーン。柔軟な動きができそうな悪魔マモンの足(?)による攻撃は、どのようなものになるのだろうか？　画面で零彗とルシフェルが放っている、3WAYの飛び道具の性能も気になる。

「触腕兵装完了……」

夜明けを望む咆哮
ドーン
Dawn

（CV:小山 力也）

レギオンに追われた人々が集まるスラム街の住人。寡黙な性格の元軍人。無口で愛想は無いが、人情に厚く心優しい一面もあり、必要以上の争いは好まない。

「欲するままに戦ええエエ!!」

深淵より来たる強欲の捕縛者
マモン

ドーンの強い生命力に惹かれ、契約を持ちかけた悪魔。乱暴者で、行動をいさめられることには不満を持つが、ドーンの強さは認めており、全面的に力を貸す。

『デモンブライド』のカギを握る エンゲージとは？

本作の登場キャラクターたちは、天使や悪魔との契約（エンゲージ）によって力を得た、「契約者」と呼ばれる者たち。今回はこれに関係すると思われる、新イラストを入手できた。エンゲージの謎、この2枚から推測してほしい。

この変化はエンゲージの結果？

羽などが無いイラストの存在から、エンゲージは容姿にも影響することが判明。契約対象の違いで、姿も変化する？

「勝て……惚れてやる」

ルシフェル

東京大事変後に東京に舞い降り、零彗と出会った強大な悪魔。力のために契約を交わそうとした久遠より、自分への愛に堕ちた零彗を選んだ。高圧的で上からの物言いで話す、生来の支配者。

「私のすべて、貴方に託すよ！」

ミカエル

久遠と契約する前から姿を見せていた天使。正義感が強く、理想を追う久遠に対して献身的。荘厳な翼とは裏腹に、性格は明るく人懐っこい。

「天使」の対、七つの大罪を背負いし「悪魔」

神聖教団レギオンの中枢として機能しているのが、「教立ステラ学園」の生徒会執行部。学園には契約者、および契約者の素質を持つ者が集い、聖域都市となった東京の未来を担っている。だが素質がある故に、右で紹介している紅花のように、天使ではなく悪魔に魅入られる者も存在するようだ。

本作の物語は、生徒会執行部会長である久遠が己の信念のために、天使ではなく強大なる悪魔ルシフェルと契約しようとした日に起こった事件から激動する。天使と悪魔、そしてその存在に縛られる者、見初められる者など、複雑な宿命が渦巻き、東京に新たな戦いの幕が上がることになる……。

「こんなの……嫌なのに」

画面左の久遠と比べて、かなり小柄に見える紅花。小柄ならではの、スピードを誇るキャラクターになるのだろうか？　鎌による攻撃は、エフェクトを見るとかなり攻撃範囲が広そうで、特に空中戦などで活躍しそうだ。

「今夜も僕に巻かれてみるかい？」

闇にひそむ紅の願望(ディザイア)
闇咲 紅花
Kureha Yamisaki

（CV:能登 麻美子）

悪魔に見初められたことを隠している学園の生徒。消極的で人と関わることが苦手。自分の居場所を求めて、夜の街をさまよっている。

欲望への淫らな誘い
アスモデウス

言葉巧みに紅花と契約を交わした悪魔。紅花には嫌悪されているようだがまるで気にしておらず、その反応を常に楽しんでいる。

アフレコ現場を直撃取材！

出演声優コメント集

音声収録が進む現場にて、声優の皆さんに取材を敢行！　今号までに紹介した四人の「契約者」を演じた声優さんのコメントを、一部紹介するぞ。全文はアルカディアモバイルにて公開中！　右のQRコードでアクセスできるぞ。

皇 久遠役　宮野 真守さん

主人公役という使命をまっとうするため、あらすじなどにあるヒントを見逃さないよう、しっかりと集中してキャラクターを作っていきました。過去に演じた役などは意識せず、これまでに無いキャラクターになるよう頑張らせていただきました。ミカエルと声を合わせるセリフがいくつかあり、それらは能登さんの優しい声で癒されながら演じましたので、ぜひ聞いてみてください（笑）。

天羽 零彗役　谷山 紀章さん

ほとんどが張りゼリフだったので大変でしたが、気持ちよく叫ばせていただきました。零彗を演じる上では主人公らしさをまず第一に考え、ストイックに、シリアスに、愛のために戦っているようなニュアンスを出せるよう意識しました。いっぱい技を出していただけると僕も頑張ったかいがありますので、まずは零彗をチョイスしていただき、連戦連勝を続けてほしいなと思います。

闇咲 紅花／ミカエル 役　能登 麻美子さん

ミカエルは資料から想像していたものよりも、リクエストが「キャピキャピ」にという感じだったので、意外性があって面白かったです。紅花は逆にちょっと暗めというか、内にこもった部分がある子で、演じやすかったのは紅花の方です。「二人で一人」という、結び付きの強さが特色のゲームだと思いますので、ゲームが完成して二人が合わさったシーンが見どころだと思います。

ドーン役　小山 力也さん

ドーンは見た目も設定も分かりやすくはっきりしていますから、イメージは持ちやすかったですね。72種類の攻撃パターンをどのように色分けするか、ということにかなり気を遣いました。自分でイメージを持っていても、攻撃の掛け声など声を張るセリフでは、細かいニュアンスよりも勢い重視になってしまうので、そこに変化を持たせるのが難しいところでした。

天使の狂気×悪魔の純愛
Daemon Bride
デモンブライド
©EXAMU Inc.　画面は開発中の画像です

ゲーム情報ならエンターブレインにおまかせ!!

株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL 0570-060-555(代表)
http://www.enterbrain.co.jp/

◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail : cs@eb-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

話題のタイトルがAMショーに見参!

バンダイナムコゲームスのNEW TITLE 2連発

9月に開催されるAMショー。この会場の、バンダイナムコゲームスブースでお披露目されるニュータイトルの情報を入手したぞ。その2タイトルを紹介しよう!

NEW TITLE Part.1

(仮称)

湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 デラックス(仮称)
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：レース
■操作方法：[illegible]
■発売日：未定
■使用基板：[illegible]

人気コミックを題材にしたレースゲームの最新作『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 デラックス(以下DX)』が登場。その『DX』の気になる新要素を一挙に公開しよう!

話題のマシンが追加!

『DX』には新たにインプレッサ STIとランサーエボリューションXが追加される。追加車種はこの2台以外だけではないようだ。8月上旬に開かれたロケテストの会場では、もう2台追加されるということが明かされていたぞ。果たしてその2台とは!?

2007年にモデルチェンジしたスバルのインプレッサ 2Lの水平対向エンジンは308馬力を発生

戦闘機をモチーフにしたといわれている、大きく開いたフロントグリルが特徴的な「エボ10」

関東・関西に続く新コース

東京、箱根、大阪に続いて名古屋の高速環状線がバトルの舞台として加わった。3～4車線あるゾーンが多く、直角なコーナーが多いところが大阪環状線に似ている印象。

新たに加わった名古屋高速環状線。よく見ると画面奥に名古屋城らしき建物が。周りの景色にも注目かも!?

ストーリーモードにも新要素が

ライバルとバトルを繰り返し、自分のマシンをパワーアップしていくストーリーモード。もちろん、このストーリーモードも『DX』になってパワーアップして、新キャラクターが追加されているようだ。今回判明したのは、「FDマスター」荻島。当然、ゲーム中ではFD3Sでプレイヤーに勝負を挑んでくるぞ。この荻島以外にも新キャラは居るのだろうか!?

新キャラクターの追加以外にも、最高出力が5馬力アップされるなど、ストーリーモードには細かい変更が加えられているようだ

するするのロケテストインプレッション

8月初旬に開かれたロケテスト。夏休みということもあり、取材した初日は平日午前中にもかかわらず30分待ち状態！注目度は高かったようだ。新車2台に新コース「名古屋高速」が追加。そのコースはゲーム用にアレンジされていたぞ。ゲームの調整はこれからなので、期待して待つとしよう！

新車種は、どちらかといえばランエボの方が人気が高く、選ぶプレイヤーが多かった

開店直後からロケテスト会場には大勢のプレイヤーが集まり、順番待ちの列が途切れることはなかった。

NEW TITLE Part.2

(仮称)

鉄拳6 BLOODLINE REBELLION(仮題)
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：対戦格闘ゲーム
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：未定
■使用基板：SYSTEM 357

そしてもう一つの新作は、『鉄拳6』のニューバージョン。まだ何がどう変わるのか、一切明らかになっていないが、AMショーに何らかの形で出展されることは決定しているようだぞ！

やはり出る!? 新たに判明した2組のキャラ&新システム情報!!

タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES

ロケテストでのお披露目が終わり、少しずつ実体が明らかになってきた『タツカプ』。今月は人気爆発間違い無し(!?)、登場キャラクターの新着情報に加えて、新たに判明したシステムの情報をお届けしよう。稼働までいましばらく、興奮して待て!

タツノコVS. CAPCOM
CROSS GENERATION OF HEROES

- ■メーカー：カプコン
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
- ■発売日：2008年冬予定
- ■使用基板：——

Text：一姫ニク[illegible]　※画面は開発中のものです。

闘いがどう変わる!? 新システム2種が判明!!

まずはVS.シリーズ初導入となる新システム2種類の情報を大公開! 先月号でお伝えしたエリアルレイヴ中のキャラクター交代だけでなく、防御手段として役に立ちそうなシステムも初掲載だ!

新システム その1 メガクラッシュ

相手の攻撃をくらいそうな不利な状況下や、コンボを決められている最中などに発動すると、ピンチから逃れられるという防御系のシステム。仕切り直したい場合に使えそうだ。ハイパーコンボゲージを2本消費する。

大鷲の[illegible]にコンボを決められている最中、リュウがメガクラッシュを発動! ヒットした大鷲の[illegible]は大きく吹き飛ぶため、使用後は一気に攻勢へと転じられそうだ。

新システム その2 ヴァリアブル・エアレイド

先月号で少しだけ紹介した、エリアルレイヴ中にパートナーと交代できる攻撃系のシステム。ハイパーコンボゲージを1本消費し、コンボのヒット数を伸ばせるというもの。エリアルレイヴの可能性が広がるか!?

破裏拳ポリマーがテッカマンにエリアルレイヴを決める! ヴァリアブル・エアレイドを発動するとパートナーのパツが登場して、エリアルレイヴを継続できるのだ。

タツノコサイド

ドロンジョ（ドロンボー一味）

（ヤッターマン）
CV:小原乃梨子

金銀宝石を愛するドロンボー一味の女リーダー。ドロンジョがメインキャラクターだが、繰り出す技によって部下のトンズラーとボヤッキーが登場。3人の珍コンビネーションが、嵐を巻き起こしてくれそうだ！

ドロンジョに呼び出されたトンズラーの攻撃が、宿敵ヤッターマン一号にヒット！ 原作アニメでは負けっぱなしだったが、ここで悲願がかなうのか!?

これはハート型の飛び道具だろうか？ セクシーキャラの面目躍如だ！ トリッキーなばかりでなく、スタンダードな技も持ち合わせているのだろうか？

悪の華

トンズラー（CV:たてか[illegible]）

ボヤッキー（CV:八奈見乗児）

巨大メカが相手の頭上から大落下！ ハイパーコンボ技の一つなのだろうか？ 変な攻撃なら、ドロンボー一味の得意とするところなのだ。

登場作品 「ヤッターマン」(1977年)

悪党集団"ドロンボー一味"のリーダーをつとめる謎の美女。

マスクから垂れるブロンドの長髪と、ボンテージ風のセクシーな衣装がトレードマーク。

大金塊のありかが記されたといわれる"ドクロストーン"を手に入れるため、部下のトンズラー、ボヤッキーと共に、日夜悪事に精を出す。

カプコンサイド

ロック・ヴォルナット

（ロックマンDASH）
CV:田中真弓

赤ん坊の状態でバレル・キャスケットに拾われ、キャスケット家の一員として生活するディグアウター。バレルの孫にしてガールフレンドであるロールのサポートを受けて、多彩な武器を使いこなす。

腕からマシンガン状の飛び道具を発射！ ロックバスターのおかげで、遠距離からの攻撃手段に困ることは無さそうだ。機動性が気になるが、果たして？

アタッチメントアームを使ってのハイパーコンボ技が火を噴く！ この技は、ヒットした相手を上空へと打ち上げていく効果があるようだ。

登場作品 「ロックマンDASH」

世界中に点在する遺跡へ潜り、古代人の遺産を発掘（ディグアウト）することで生計を立てる"ディグアウター"の少年。

武器はロックバスター（左腕）と換装可能なアタッチメントアーム（右腕）。

内に秘めた知恵と勇気で、どんなに強大な敵が相手でも臆することなく戦う。

無限の勇気

右手のアタッチメントアームがドリルアームに換わっている。『ロックマンDASH』では数種の武器に換装できたが、果たして本作では？

追加公開四人の個性的な能力をチェック!!

BLAZBLUE CALAMITY TRIGGER

闘劇'08FINALに出展された試遊台で、全キャラがプレイ可能となった本作。前号で公開された四人について、基本的な性能や戦い方を紹介しよう!

ブレイブルー
■メーカー：アークシステムワークス
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2008年11月予定
■使用基板：TAITO Type X2

※掲載内容はすべて開発中のものです。仕様が変更される可能性があります。

クリムゾンを当てれば蟲フィーバー! アラクネ

地上戦は弱いものの空中では多彩な動きが可能で、各種の攻撃（クリムゾン）を当てて相手を烙印状態にした後の攻めが強いアラクネ。空中飛び道具のゼロベクトルは軌道が3種類からランダムで選ばれ、ヒット時は烙印状態になる。また、ジャンプDは地面から蟲を呼び出す下段技で、相手の対空技をつぶすのに使えるほか、レバーによって出す位置を変えられるので、けん制にも役立つ。

烙印状態では、「ボタン離し」に対応して多彩な蟲攻撃が発生。空中から斜めに飛ぶBボタン離しの蟲と、地面から足元を襲うCボタン離しの蟲を出しつつ攻めるのが強そうだ。

ジャンプCの蟲は発生こそ遅いものの、空中からの下段攻撃という一風変わった性能を持つ。けん制に役立ち、ヒット時は相手を烙印状態にできる

ジャンプ中➡＋Bは、前方に突進しつつ攻撃する特殊技。アラクネはジャンプの軌道が非常に緩やかなので、攻め込むための攻撃として重宝しそうだ。

スピードとパワーを兼ね備えた豪傑! シシガミ＝バング

忍者らしいトリッキーな技の数々と、容姿に違わぬ力強さを兼ね備えたバング。空中飛び道具のバング流手裏剣術は弾数制限こそあるものの非常に強力で、特にB版はヒット、ガードを問わず相手に当たると手裏剣が跳ねて連続するため、固めに使いやすい。これにコマンド投げの真空烈風バング落としや、背後側を攻撃できるジャンプ中●＋Cなどを交ぜて攻めるのが強そうだ。

また、Dボタンのバーニングハートは攻撃前にガードポイントがあり、ガードポイント成功時は追加入力により、瞬間移動しつつ攻撃する秘術・バング瞬間移動の術が出せるぞ。

コマンド投げの真空烈風バング落としは投げ間合いが広めなので、相手のガードを崩すのに役立つ。画面端を背に接近して使用しよう

ディストーションドライブの獅子神忍法・超奥義「轟駆活殺大噴火」は、ヒットすると連続攻撃を繰り出し、最後は相手を画面端にたたき付けて爆破

ゲームシステム続報!!

画面中央にあるゲージは、「ガードライブラゲージ」という本作独特のシステム。1P、2P共用のゲージで、1P側は赤、2P側は青で表示。攻撃をガードさせると自分側が増加＆相手側が減少していき、ゼロになるとガードクラッシュが発生、一定時間無防備になる。このゲージは、一定時間以上攻撃を受けなければ中央に向かって少しずつ回復。また、ガードクラッシュ発生後は初期状態の中央に戻る。

一度攻め込めばガードクラッシュを狙えるだけでなく、こちらはガードクラッシュしにくくなるので、攻撃側に有利なシステムといえる。ガードクラッシュを考慮した連係も奥が深そうだ。

画面中央のタイムの下にあるのがガードライブラゲージ。このゲージが端まで到達すると、ガードクラッシュが発生。

棒によるリーチとトリッキーな攻撃に注目！
ライチ＝フェイ＝リン

萬天棒を持った状態では通常技のリーチが非常に長いため、それらでけん制しつつ、主力技の一気通貫を狙っていくことになりそうだ。

一気通貫はガードポイントがある構え系の技で、ボタン追加入力で各種追加攻撃に派生。Aは斜め上、Bは前方、Cは斜め下に棒を放ち、相手に当たると戻り際にも攻撃判定が生じるので、さらに攻め込める。

萬天棒を設置した状態では、棒を呼び戻して攻撃するほか、棒の上に乗ったり、棒を支点に跳ねたりと、アクロバチックな動きができる。また、下段の三元脚・白や中段の三元脚・中は、ガード崩しに役立ちそうだ。

一気通貫は、棒所持状態で攻めのきっかけを作るために便利な技。相手に当てれば大幅に有利な状態となるので、ダッシュなどで近付いて接近戦を狙える。

棒設置時に出せるディストーションドライブの国士無双は、萬天棒が人型となって攻撃する。相手を固めるのに役立ち、ここからガード崩しを狙えそう。

人形の操作とコンビネーションがカギ！
カルル＝クローバー

動きが素早く空中戦が強いカルルと、動きは遅いが攻撃力の高いニルヴァーナ（人形）の両方を動して闘うキャラ。カルルが移動技のヴィヴァーチェやジャンプ中↓＋Cなどで相手の背後に回り込み、ニルヴァーナと挟み込むように攻めるのが強力だ。

ニルヴァーナは→＋Dで中段攻撃、↓＋Dで下段攻撃を出せるほか、突進技のコン・フォーコ、投げ技のコン・アニマなどの必殺技があり、カルルの攻撃と組み合わせて連係を作れば、簡単に相手のガードを崩せる。また、組曲「ラ・カンパネラ」を使えばニルヴァーナを自分の元に呼び寄せられるので、離れてしまっても安心だ。

移動技のヴィヴァーチェは、相手をすり抜けて反対側に回ることができる。ニルヴァーナと挟み込むようなポジションを取るのに役立つ必殺技だ。

ディストーションドライブの追憶のラプソディアは、ニルヴァーナが何発も連続で打撃技を繰り出す技。カルル本体とともに波状攻撃を仕掛けよう。

パチ＆かきゅんの 全キャラVer. インプレッション

パチ というわけで、闘劇決勝会場で全キャラVer.をプレイした、ギルティプレイヤーとして有名な「かきゅん」さんを捕獲しました。どうですか？ 全キャラVer.の感想をぜひ一つ。

かきゅん まず最初に、ボタン配置を2タイプから選べるようになってたのがうれしいね。好みで選べるし、親切設計だと思うよ。

パチ 確かに。操作感とかはどうかな？

かきゅん すごくいいね。全体的に動きが滑らかだし、必殺技とかバックステップも出しやすいからストレスは感じなかったよ。

パチ 続いてキャラの性能はどう？

かきゅん 全体的にとがってるキャラが多くて面白い。Dボタンで簡単に特徴的な技が出せるし。ただ、レイチェル、アラクネ、カルルとかのテクニカルキャラは、Dボタンの効果が簡単からはほど遠いんだけどね（笑）。

パチ 確かに。その辺りのキャラは愛とやり込みが必要な感じだね。初プレイで使ったら慣れるのに時間がかかりそう（笑）。

かきゅん 操作が割と簡単だし、新規参入プレイヤーが多そう。本稼動が楽しみだわ。

闘劇決勝会場ではアークシステムワークスブースに長蛇の列が。外国人も多く、本作への期待度の高さがうかがえた。

夏のイベントにて設定資料集が登場!!

8月15日～17日に開催された闘劇'08FINAL、およびコミックマーケット74にて、アークシステムワークスがグッズ販売を実施。その中には、設定資料集を中心とした『ブレイブルー』のグッズセットも！ トートバックやポスターなど、豪華なラインナップがセットになったこの一品、残念ながら今のところ再販するかどうかは決まっていないとのこと。どうしても欲しい人は、本誌読者プレゼントコーナー（P059）にてぜひご応募を！

アルカディアモバイルで最新PV配信中!!

闘劇'08FINALで上映された最新のプロモーション映像が、現在アルカディアモバイルで配信中！ 10キャラ全員が収録されているので、気になる人は今すぐチェック！

気になる新キャラクター、新技はどんな感じ？

MELTY BLOOD Actress Again

Hologram Summer Again, Tri Hermes Black Land.

ロアの全容が明らかになり、前回のロケテストで使えなかったキャラも続々と新技が公開。今回はロアの技と前回紹介できなかったキャラの新技を解説しよう。

メルティブラッド アクトレスアゲイン
■メーカー：エコールソフトウェア
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：2008年9月予定
■使用基板：NAOMI

text:秋きのす

ロア
MICHAEL ROA VALDAMJONG

転生無限者“ロア”の実力は？

ついに技の詳細が明らかになってきたロア。気になる技の性能だが、雷を使い攻撃していく技が多く、飛び道具系の必殺技が強力だ。通常技も優秀な技が多く使いやすい。そのほかにも突進技や対空技、設置系飛び道具など、必要な技がそろっている。主に立ち回りで相手をけん制してくい闘いが得意なようだ。また、連続技の威力も高めなので、攻めに転じたときも強力なキャラになるだろう。

勝利ポーズでは転生する前のロアに変身パターンもアリ。原作ファンにはたまらない演出だろう。

雷の玉を設置し、追加入力することで雷で攻撃する。雷の玉は地上と空中、最高3個まで設置することができるぞ。

魔方陣を展開し、雷ゲージをストック。雷ストックが9個以上たまると、強力な雷撃を相手に落とすことが可能だ。

前進しながら手刀で攻撃を繰り出す技。ヒット時はジャンプキャンセルが可能なので、連続技にも組み込める。

雷を身にまといながら斜め上に上昇し、相手を攻撃する技。主に対空に使っていける。フルムーンならダウンを奪えるぞ。

自分の斜め下に雷撃を落として相手を攻撃する。ガードさせたときの有利時間が多く、固めに使っていけそうだ。

相手を魔方陣で張り付けて攻撃するアークドライブ技。主に連続技に組み込んでいく技となりそうだ。

ラストアークは相手をつかんだ後に画面全体に魔力を発生させて攻撃する。ド派手な演出は一見の価値アリだ。

続々判明する、新技の数々!!

ネロ・カオス

フルムーンスタイルでは地上を這う獣を召還することが可能。EXで発生させれば画面上を数回はい続けるので、固め用の飛び道具として強力な技となりそうだ。

↓↙←＋Cで巨大なワニを召還できる。ゲージを100%使用するが、攻撃判定が大きく威力は高めだ。

赤主秋葉

↓↘→＋Aは目の前に火の塊を発生させて攻撃する技。攻撃ボタンによって発生する場所が違うので、対空やけん制に使っていけそうだ。写真のように空中で出すこともできる。

フルムーンスタイルでは空中で月を穿つを発生させることが可能。また、ボタンを押しっぱなしにすることによりためることができ、攻撃回数が増える。

メカヒスイ

ハーフムーンスタイルでは↓↘→＋Bでロケットパンチを射出し相手を攻撃。さらにAで発生させればドリルを、Cは鉄球を飛ばすことができる。

空中で目からビームを発射して攻撃。弾速が早いので有効なけん制となるだろう。

翡翠＆琥珀

フルムーンスタイルの姉妹の絆は連続入力方式。↓↘→＋攻撃ボタンの後に追加入力で攻撃ボタンを押すことによりボタンに対応した攻撃を繰り出す。なお、命令を受ける側の行動可能ゲージが搭載されるとのことだ。

追加入力で攻撃を繰り出すフルムーンスタイルの姉妹の絆だが、攻撃に失敗して倒れてしまうことも……。倒れてしまうと一定時間起き上がってくれないので注意しよう。

ストⅣムック、鋭意制作中!!

稼働から対戦熱がどんどん加熱している『ストⅣ』。今回は初心者がつまずきやすいシステムをピックアップして攻略。上級者でも知らないデータもあるので、要チェックだ!!

ゲームセンターでも攻略情報をチェック可能！アルカディアモバイルのストⅣ攻略ページはこちら⬅

STREET FIGHTER Ⅳ（ストリートファイターⅣ）
- ■メーカー：カプコン
- ■ジャンル：対戦格闘
- ■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
- ■発売日：2008年7月（稼働中）
- ■使用基板：TypeX2

Text：チームストⅣ（OYZ、がーくん、KYO、ケンちゃん、伝説のオタク、パチ、ラオウ、ロケット）

セービングアタック……セービング
スーパーコンボゲージ……SCゲージ
リベンジゲージ……Rゲージ
Ⓒ➡……キャンセル
SC➡……スーパーキャンセル
EX➡……EXセービング
・でのつなぎ……ターゲットコンボ
N……レバーニュートラル

初心者救済知識集❶
最重要項目！ 投げの攻防の詳細

本作には技の硬直以外、抜けられない投げ技「投げハメ」は存在しない。投げられた場合は、単なる読み負けだ。システムを理解して攻防を覚えよう。

本作の投げは3フレーム（以下：F）。つまり、弱Ⓟ＋弱Ⓚのボタン同時押し入力から3フレーム後に、相手が投げられる状態にあれば成立する。投げと打撃がかち合った場合、投げが勝つ（3Fの打撃技と通常投げが同時に入力された場合は、投げが勝つ）。

なお、投げ抜けは相手の投げ入力を1F目と数えると、10F目まで受け付け。つまり、投げが成立してからだと7F間の投げ抜けの受け付け時間がある。ただし、技の硬直中など投げが確定する状況では投げ抜けが不可能だ。

各キャラが持つ通常技は最速で3～4F。打撃と同時なら投げが勝つ。つまり、通常投げが最速技と、とらえておこう。

空中投げやコマンド投げは、投げ抜けができない。コマンド投げには間合いが広いものなどさまざまなものがある。強力だ。

後方ジャンプ（オススメ度S）
通常投げの空振りはスキが少なく、反撃は難しい。斜め後ろ上方向にレバーを入れっぱなしにし、後方ジャンプで仕切り直すといい。多少の打撃技はくらう可能性はあるが、確実に投げを回避できるぞ。

投げ抜け（オススメ度A）
投げ抜けを入力する場合は、立ち状態で弱Ⓟ＋弱Ⓚを連打しよう。しゃがみ状態で入力すると、失敗時に打撃技を出せるが、投げは極端に抜けづらくなる。とっさの場面では立ち状態の入力がベターだ。

無敵のある必殺技（オススメ度B）
無敵のある必殺技のほとんどが（打撃＆投げ無敵）となっている。ただし、実戦だとタイミングがズレて入力が完成せずに、投げられてしまう場合も多い。難しいが複数回コマンドを入れるといい。

バックステップ（オススメ度C）
バックステップは1F目から無敵。⬅⬅というコマンドなので、連係が途切れた直後に毎回出すのは難しい。相手の連係を読み切ったときに狙ってみよう。確実に出せるならオススメ度はSまで上がる。

初心者救済知識集❷
要所で役に立つ簡易コマンド入力

簡易コマンドは、単純に入力が簡単になるだけじゃない。それ生かした特殊入力や複合入力を紹介。これで立ち回りを強化できるぞ！

簡易コマンドの一つ目は昇龍拳に代表される→↓↘のコマンド。本作では、↘↓↘＋ボタンでも入力が成立。このコマンドなら、下段の連続ガード中にガードしながら入力できる。

二つ目は←タメ→コマンドの必殺技と←タメ→←→のスーパーコンボorウルトラコンボの複合入力。例えばブランカなら、←タメ→＋Ⓟ←→＋Ⓟと複合入力。ローリングアタック→グランドシェイブローリングといった連続技が簡単に出せる。

三つ目は連打系必殺技。対応のボタンを短い間隔で5回入力すると成立する。エドモンド本田なら、弱Ⓟ中Ⓟ強Ⓟズラし押し→中Ⓟ強Ⓟズラし押しと入力すれば、強の百裂張り手が出る。5回目をⓅⓅ同時押しにすれば、EX百裂張り手が出る。弱と中の同時押しを連打してEX版を出すのもやりやすい。ヨガフレイムなど半回転のコマンドは、最初の前or後ろのコマンドを省ける。レバー1回転技は半回転＋上でOKだ。

正面orめくりのどちらか分からない跳び込みには、↙↓↘↓↙↓↘＋ボタンでOK。

代表的な簡易コマンド

→↓↘	↘↓↘や↘↓↘↓↘↓↘＋ボタン連打（しゃがみから出せる）
←タメ→←→	←タメ→＋ボタン←→＋ボタン（スーパーキャンセルが容易に）
ボタン連打技	弱中強ズラし押し→弱中同時押し連打など

少し変わったタメ系必殺技の複合入力を紹介しよう。ブランカで←タメから→＋ⓀⓀⓀと入力してサプライズフォワードを出し……、

続けて、サプライズフォワード中に←→＋ⓅⓅⓅと入力。タメ系のライトニングキャノンボールが出せる。投げとの二択にするのもあり!?

ストⅣ事典

簡易コマンド補足：←タメ→←→→or←タメ→→←→＋ボタンと素早く入力する。すると、ダッシュから←タメ→←→コマンドのスーパーコンボやウルトラコンボが出せるぞ。また、↓↘→↓↘→コマンドは、↓↘→＋ボタン→↓↘→＋ボタンで、波動拳コマンドから簡単にスーパーキャンセルできるぞ。

初心者救済知識集③

特殊なセービングの性質

攻防一体であるセービングアタック。しかし、特定の状況だとその性能を発揮しない。セービングアタックの対処や使いどころを模索しよう

リバーサル必殺技に注意!

セービングアタックがアーマーブレイク属性の無い技を受け止められるのは周知の事実。しかし、受け止められる必殺技にセービングアタックがつぶされる場合もある。これは、「リバーサルで出した必殺技はアーマーブレイク属性を付加される」からだ。そのため、相手の起き上がりにセービングアタックを出すとリバーサル必殺技でつぶされてしまうぞ。ただし、波動拳などの弾を飛ばす飛び道具には付加されないので注意。

リバーサル必殺技はセービングアタックがつぶされる。起き攻めや連係に使う場合には注意。

ガード不能起き攻めはできない?

セービングアタックは起き攻めで使えるが、レベル3を起き上がりに重ねてしまうとジャンプの移行動作(地上判定部分)にヒットしないため、ジャンプで簡単に回避されてしまう。そこで起き攻めにはレベル2を使おう。ガード時はダッシュすると有利な上、ヒットすれば崩れを誘発できるのでジャンプで逃げにくい。まれに長くタメれば動こうとしたところにヒットするほか、ガードを固める相手にはレベル3が有効になるぞ。

なお、ガード硬直中にレベル3を出してもガード可能。また、ガード硬直が解けた直後にレベル3を出しても起き上がりと同様にジャンプの移行動作で避けられる。狙えるのはダルシムぐらいだが覚えておこう。

「セービング(レベル3)がきっちりと起き上がりに重ねているときのみ」、レバーを上に入れっぱなしにしておけば……、

なぜかジャンプの移行動作で避けられる。この後はスキが大きいのでジャンプの降りに反撃が可能だ(重なっていないときはヒットする)。

初心者救済知識集④

意外と複雑!? コンボの仕組み

コンボにかかわるシステムにはいくつかのルールがあり、意外とクセがある。ここで連続技の基本的な種類とその流れを理解して、実戦で活用せよ!

ウルトラコンボの注意点

ウルトラコンボは通常技キャンセル、またスーパーキャンセルからは出せない。コンボに使うにはセービングによる崩れ状態に当てるか、空中コンボに組み込む必要がある。ウルトラコンボを使った連続技はどのキャラも高ダメージなので、各キャラ攻略で連続技をチェックしよう。

浮かせ技→EXセービング→ダッシュ～という流れでウルトラコンボを組み込むのが基本。

目押しと連打キャンセル

ボタンを連打するだけで最初の攻撃の硬直をキャンセルして次の弱攻撃へつなげるのが、「連打キャンセル」というシステム。このシステムを利用してつなげた通常技は、普段キャンセル可能な通常技であっても、必殺技キャンセル不能になるので注意。そのため、弱攻撃×2→必殺技のような連続技は、最初の弱攻撃部分をタイミングよく「目押し」でつなげる必要がある。なお、攻撃ヒット後の有利が短い攻撃は、「目押し」で連続ヒットさせるのは難しい。一人用モードで練習してみよう。

リュウならばしゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ弱Ⓟをタイミングよくボタンを押すと連続ヒット。また、中、強攻撃の発生が早いキャラは……、

しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟのような目押しが可能なことも。ヒット確認に必要となるテクニックなので、ぜひとも習得してほしい。

空中コンボのシステム

空中へ相手を吹き飛ばした後は、空中追撃性能がある技でのみ追撃が可能。ただし、追撃可能技には追撃可能ヒット数が決まっており、このヒット数を超えると、空中追撃判定がある技でも空振りする。また、追撃できるのは空中吹き飛び時のみで、接地時に着地する吹き飛びは追撃できない。なお、アベルのしゃがみ強Ⓟヒット後など、一部特殊な技を当てて相手を浮かせた後は、追撃判定が無い攻撃でも追撃できる。

リュウならばジャンプ中Ⓟを空中の相手にヒットさせるとダウン状態で吹き飛ばせる。ここからは追撃判定のある滅・波動拳が……、

連続ヒットする。基本的にウルトラコンボや、空中で2ヒット以上するような技に追撃判定があると考えていいぞ。

各キャラのセービングアタック空中ヒットは、どの技でも追撃可能なまま相手を吹き飛ばせる。画面端で空中ヒットしたら……、

ダッシュでキャンセルして追撃。セービングレベル3をジャンプで避けようとして当たる状況が多いので(起き上がり以外)、見逃さないように。

セービングアタック後の追撃

セービングはカウンターヒット、セービング(レベル2)以上がヒット、セービング(レベル3)をガードすると崩れ状態となる。崩れ状態は前半が地上、後半が空中やられになる(投げられ判定あり)。

ヒット後はキャンセルダッシュで近付いて追撃を。

ストIV事典
セービング補足:リバーサルは行動可能となった瞬間に最速で必殺技やスーパーコンボを出すこと。通常技やセービングアタックではリバーサルにならないので気を付けよう。
セービングの崩れ補足:崩れ状態の後半は空中くらい状態なので、ガイル(空中←投げのみ)やバルログなどは垂直ジャンプから空中投げで追撃可能。タメができていないときなどに使ってみよう。

CRUSH!!

ザンギエフ

強力な技を多く持つザンギエフだが、知ってしまえば穴も多いぞ。好き放題を許すな！

Text：がーくん

回避にはバックステップを狙え!!

投げと打撃の二択には、無敵のあるバックステップでの対応がオススメ。先行入力が効く上に、移動中は空中判定のキャラが多く致命傷を受け難いのがポイントだ。また、スクリューパイルドライバーは空振らせると硬直が膨大なため、「空振りを確認してから」リーチの長い技で反撃できる。火力の高いキャラなら垂直ジャンプで避けて反撃も狙いたい。

バックステップによる回避はローリスク。相手の投げ空振りを確認したら必ず反撃だ。

反撃を入れたい技

♠＋強Ⓚ、EXバニシングフラットはガードすれば強攻撃クラスの技で反撃できる。バニシングフラットやEXバニシングフラット（1ヒットのみ）なら攻撃を「くらってから」でも、通常投げや発生の早い技で反撃可能。まずはこれらを見逃さないように！

EXバニシングフラットへの反撃は、通常投げでは安い。中or強攻撃始動の連続技で反撃だ！

"ダブラリ停止スイッチ"を押せ!!

ダブルラリアットは回転中が胴体無敵かつ攻撃判定が大きい厄介な技。両腕から上の空間には巨大なやられ判定があり、攻撃判定（両脇の下部分）よりも前方に存在するため、拳辺りを攻撃すれば一方的に勝てるぞ。ただし、回転中は前後に移動できるため相打ちを狙って前方移動してくる場合には注意。

クイックダブルラリアットは下半身無敵だが、判定はダブルラリアットとほぼ同じだ。両者とも終わり際に長い硬直（対飛び道具無敵や部位無敵は無い）があるので、この硬直を狙ってリーチの長い技を差し込もう。

下記の表は、ダブルラリアットを止めやすい技をまとめたもの。（遠）に分類される技は回転中の拳部分を攻撃できる技だ。（近）は近距離時に使う技、足元を攻撃するタイプの技はクイックダブルラリアットの回転中は当たらないので注意。

ザンギエフの拳に当たるか当たらないか、ギリギリの位置で技を出せば打ち勝ちやすい。

ダブルラリアットを止めやすい技

キャラ	技	キャラ	技
リュウ	遠距離立ち強Ⓚ（※1、遠）、遠距離立ち強Ⓟ（遠）、しゃがみ強Ⓚ（近）	バイソン	遠距離立ち弱Ⓟ（遠）、しゃがみ強Ⓟ（遠）、EXバッファローヘッド（遠、近）、EXダッシュアッパー（遠）
ケン	EX昇龍拳（遠）、遠距離立ち弱Ⓚ（遠）、しゃがみ中Ⓚ（近）	バルログ	遠距離立ち強Ⓚ（遠）、しゃがみ強Ⓚ（近）、EXフライングバルセロアナタック（※1）、ブラッディーハイクロー（遠）
春麗	遠距離立ち強Ⓟ（※1）、遠距離立ち強Ⓚ（※1、遠）、しゃがみ中Ⓟ（近）、鳳扇華（遠、近）	サガット	遠距離立ち強Ⓚ（遠）、強タイガーニークラッシュ（遠）、強タイガーアッパーカット（近）、タイガーディストラクション（遠、近）
エドモンド本田	遠距離立ち強Ⓟ（遠）、EXスーパー頭突き（※1）、スーパー鬼無双（近）	ベガ	遠距離立ち強Ⓟ（遠）、しゃがみ中Ⓚ（近）、強ダブルニープレス（※1）、ナイトメアブースター（近）
ブランカ	♠＋強Ⓟ（※2、近）	C.ヴァイパー	セイスモハンマー（遠、近）、遠距離立ち強Ⓚ（遠）、しゃがみ中Ⓚ（近）
ザンギエフ	遠距離立ち強Ⓚ（遠）、遠距離立ち弱Ⓟ（遠）、ダブルラリアット（近）	アベル	遠距離立ち強Ⓟ（遠）、しゃがみ強Ⓚ（近）、EXホイールキック（遠）、EXチェンジオブディレクション（遠）
ガイル	遠距離立ち強Ⓟ（遠）、しゃがみ強Ⓚ（近）、強サマーソルトキック（遠、近）、EXソニックブーム（※1）、サマーソルトエクスプロージョン（近）	ルーファス	遠距離立ち強Ⓟ（遠）、EX救世主キック（近）、弱蛇突ネイチャー（近）、スペースオペラシンフォニー（近）
ダルシム	しゃがみ強Ⓟ（※1、※2）、しゃがみ強Ⓚ（近）	エル・フォルテ	トスターダプレス（遠）、ファヒータバスター（遠）、しゃがみ強Ⓚ（近）、エルフォルテフライングギガバスター（遠、近）

※1ダブルラリアットの終わり際の硬直に当てる。※2遠距離時も足元を攻撃する。

CRUSH!!

ブランカ　エドモンド本田

どちらも強力な突進技を持つキャラ。反撃と対策が分かればおのずと勝機が見えてくるぞ。

Text：伝説のオタク

ローリングアタックとスーパー頭突きはアーマーブレイク属性を持つため、ガード後の反撃が重要となる。どちらも「しゃがみより立ちでガードした方が反撃しやすい」が、特殊な方法でガードをしなければ反撃が間に合わない技もある。反撃が乏しいキャラは直接つぶすことも狙いたい。

キャラ名	ローリングアタックへの反撃技	スーパー頭突きへの反撃技
リュウ	強真空波動拳＊	強真空波動拳
ケン	（相手画面端付近のみ、一歩歩いて➡＋中Ⓚ）	➡＋中Ⓚ
春麗	ダッシュ→強千裂脚、鳳扇華＊	少し歩いてしゃがみ強Ⓚor遠距離中Ⓟ（立ちガード時）、千裂脚＊、鳳扇華＊
エドモンド本田	強スーパー頭突き、強鬼無双、スーパー鬼無双	強鬼無双（立ちガード時）、スーパー鬼無双（立ちガード時）
ブランカ	少し歩いてから♠＋強Ⓟ＊ （くらっても反撃になるのは近距離ヒット時のみ）	♠＋強Ⓟ、EXローリングアタック
ザンギエフ	（相手画面端付近のみ、EXバニシングフラット）	EXバニシングフラット
ガイル	EXソニックブーム （しゃがみで引き付けてから立ちガードしたときのみ）	無し
ダルシム	立ち強Ⓟ＊、しゃがみ強Ⓚ（立ちガード時）	立ち弱Ⓚ＊、立ち強Ⓟ
バイソン	弱ダッシュストレート、強クレイジーバッファロー、バイオレンスバッファロー（スパコンとウルコンはヒット時は遅らせて出す。ガード時は最速でOK。）	弱ダッシュストレート、強クレイジーバッファロー、バイオレンスバッファロー
バルログ	ダッシュ→しゃがみ中Ⓟ、EXフライングバルセロナアタック（相手方向）、ブラッディーハイクロー	遠距離立ち中Ⓚ、EXフライングバルセロナアタック（相手方向）
サガット	（相手画面端付近のみ、EXグランドタイガーショット）	強タイガージェノサイド（立ちガード時）
ベガ	しゃがみ強Ⓚ、強ダブルニープレス、強ニープレスナイトメア	少し歩いて遠距離立ち中Ⓚ、強ダブルニープレス、強ニープレスナイトメア
クリムゾン・ヴァイパー	強セイスモハンマー	弱エマージェンシーコンビネーション
アベル	無我＊	中チェンジオブディレクション→派生技、無我
エル・フォルテ	カラマレスライディング、エルフォルテフライングギガバスター（立ちガードして一歩歩いてから、レバー前入れで。ボタンを遅めに押すとやりやすい）	エルフォルテフライングギガバスター（レバー前入れ）
ルーファス	歩きしゃがみ強Ⓟ（立ちガード時）	しゃがみ強Ⓟ、EX銀河トルネード（立ちガード時）

＊＝ローリングアタックは、くらっても反撃可能な技。スーパー頭突きはEXにも反撃可能な技。

ローリングアタックへの反撃補足：反撃に乏しいケン、サガットはしゃがみ中Ⓟ、ザンギエフとガイルは共に立ち弱Ⓟでガードする前に止めに掛かろう。ダブルラリアット（相打ち時EXバニシングフラットで追撃）と、強サマーソルトキック（相打ち時EXソニックブームで追撃）でつぶすことも覚えておこう。追撃でダメージ勝ちできるぞ。

圧倒的な瞬殺力！ クリムゾン・ヴァイパー

今回はヴァイパーの本領ともいえる起き攻め、着地攻めを紹介。見切ることが難しく、決まれば気絶を誘発。一回の投げから勝負を決めることも可能だ。

強力連係で気絶を狙え！

画面中央で投げを狙うときは、その後に起き攻めをしやすく、気絶値も高い←投げを使おう。←投げ後は、相手の起き上がりにジャンプ強Ⓚを重ねる戦法が強力。一瞬待った後にその場から前ジャンプ強Ⓚを出せば正面ガードに。少し前に歩いてから前ジャンプ強Ⓚを出せばめくりになる。また、歩いた後でもジャンプするタイミングを遅らせれば正面ガードになるので、これらを使い分けてガード方向を揺さ振ろう。

跳び込み後はしゃがみ強Ⓟ→EXセイスモハンマーにつなげよう。しゃがみ強Ⓟを出す際にレバーを↙方向に入れ、↓↘↓↙↓↘＋ⓅⓅと入力すれば、自分が相手の左右どちらにいてもEXセイスモハンマーを出せる。

画面中央でセイスモハンマーヒット後、前方ハイジャンプ→ジャンプ頂点で弱Ⓚ→着地後前歩きとすると、C.ヴァイパー、アベル、ルーファス（高難度）、エル・フォルテ、リュウ、ケン、エドモンド本田、バルログ、ベガ（高難度）に対しては背後に回れる。その後の打撃でガードを崩せるぞ。画面端では、ハイジャンプ中Ⓚで追撃後に同様の連係で、ザンギエフ以外のキャラに裏回りが可能だ。

裏回りできないキャラに対しては、前方ハイジャンプ→強バーニングキック→着地後少し歩いて前方ジャンプ強Ⓚとすれば受け身を取った相手にジャンプ強Ⓚを重ねられるぞ。

←投げ後のジャンプ強Ⓚは、ガード方向が分かりにくく強力だ。その後はリターン重視ならしゃがみ強Ⓟ、手堅く攻めるなら立ち弱Ⓚを出そう。

←投げ後の表裏二択からEXセイスモハンマー→ハイジャンプ弱Ⓚにつなぎ、着地際を狙ってさらに表裏二択を仕掛けていこう。

立ち中Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ→中サンダーナックルまで決めれば、気絶耐久値が標準以下のキャラは一気に気絶。この爆発力、やみ付きになるぞ。

必殺技を使いこなす

空中バーニングキックは、最低空で出せばしゃがんでいる相手にヒットし、ガードされても先に動き出せる強力なけん制、ガード崩し技だ。前方ハイジャンプから中or強で出せば大きく前進するので、主にこれを使っていこう。入力方法は、単発で出す場合は↓↙←↗でハイジャンプ後にⓀ、しゃがみ通常技から出すなら、↓方向と同時に通常技→↗でハイジャンプしてⓀと入力すればOK。

EXセイスモハンマーは発生までは続かないものの、出始めに長い無敵時間がある。スキの大きい技や、投げ、投げ抜けに合わせて出していこう。ガードされたらハイジャンプキャンセルで攻めを継続していこう。

EXセイスモハンマーと投げの二択は強力。

コンボ

①ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ Ⓒ EXセイスモハンマー Ⓒ ハイジャンプ→ジャンプ弱Ⓚor強バーニングキック

②しゃがみ強Ⓟ Ⓒ ｛強サンダーナックル（ⓅⓅで停止）→しゃがみ強Ⓟ～｝or｛バーストタイム｝

③（近距離限定）EXセイスモハンマー Ⓒ （ハイジャンプの出掛かりに）強サンダーナックル→強サンダーナックルorバーストタイム

①のバーニングキック後は、画面端なら強サンダーナックルorEXバーニングキックorバーストタイムで追撃できる。②でバーストタイムにつなぐ場合は、しゃがみ強Ⓟ→↓↙←＋強Ⓟ→↓↘→＋ⓅⓅ→↓↘→＋ⓅⓅⓅと入力しよう。③のサンダーナックル×2は気絶値が高い追撃だ。EXセイスモハンマー～強サンダーナックルは素早くつなげよう。

カードを作れば楽しさ倍増!!

カードを作ってストⅣライフが10倍楽しくなる予定のコラムです。

伝説のオタク（以下伝オタ）：いやー自分ちょっと、カードを作ってあまりにも興奮してしまい、エル・フォルテで対戦やり過ぎちゃいました。

パチ：携帯サイトに登録すれば名前は当然として、コスチュームやカラーが買えるし、自己PRや仲間で作れるギルドとかいろいろ遊べるしね。

伝オタ：何がいいって無料なとこですよ。自分あんまりお金無いんで、無料って響きにとても弱いです……。

パチ：後はほかのプレイヤーの戦績も見られるし、今どこで対戦しているかが分かるのがすごく熱い!!

伝オタ：もう僕なんてアイツ絶対倒してやる、とか思って携帯サイトでチェックしまくりですよ。

パチ：ストーキングかよ（笑）。まあ、いろんな楽しみ方があるし、カード作らないよりずっと楽しいよね。せっかくだしみんなカードを作ろう!!

BP（バトルポイント）は勝てば増える。戦闘力を上げてる気分はまさにド●ゴンボール（笑）。

携帯サイトで気になるアイツをチェックできる。伝オタさんは毎日ガン見してるそうです。

クリムゾン・ヴァイパー補足：気絶値はヒットorガード後、動けるようになってから1秒たたなければ回復しない。連続技ヒット後の二択をガードされても気絶値は継続するので、後少しで気絶！　というときは、強引に攻め続けて気絶させたい。また、→＋強Ⓚは出始めから足元無敵がある。ほとんどの下段技をかわせるので、相手キャラによっては使える技となる。

見た目豪快。操作は繊細!
アベル

今月は連続技や対空、それに➡+中Ⓚを使った展開の早い攻めを紹介する。全国のアベラー必見のネタ満載です。

Text：バチ

どうするアベル対空事情

アベルで狙う対空は上方向に強いしゃがみ中Ⓚがベスト。ヒット時はキャンセルマルセイユローリングを出せば相手の裏に回り込め、移動距離の異なる弱と中を使い分ければガード方向を迷わせて攻め込める。マルセイユローリングで裏回り後は投げやヒット時の見返りが大きいしゃがみ強Ⓟなどを狙っていこう。その他には、しゃがみ中Ⓚつぶし対策で早出しの立ち中Ⓚ、バックジャンプ強Ⓚ、めくりにはマルセイユローリングで仕切り直すのが有効。

しゃがみ中Ⓚは真上方向には強くない。めくりを狙われたら転がって逃げるのが重要だ。

コンボ

①めくりジャンプ中Ⓚ→近距離立ち中or強Ⓟ(2段目)SC▶無心

②➡+中ⓀⒸ▶ダッシュ→近距離立ち弱or強Ⓟ(2段目)Ⓒ▶中チェンジオブディレクション→セカンドミドル→フィニッシュミドル

③しゃがみ中ⓅⒸ▶中チェンジオブディレクションEX▶ダッシュ→しゃがみ強Ⓟ(2段目)→{Ⓒ▶(弱マルセイユローリング)→中スカイフォール}or無我

①はヒット確認が楽なコンボ。②は➡+中Ⓚヒット後は近距離立ち弱or強Ⓟ、カウンターヒット時は近距離立ち中Ⓟを狙う。③は中チェンジオブディレクション動作時に先行入力で中Ⓟ+中Ⓚ同時押し→ダッシュを入れておくと楽になる。

二択を生かす戦力強化
エル・フォルテ

今月は実戦で役立つ連係を紹介。操作こそ難しいが、アミーゴたちにはぜひマスターしてもらいたい。

Text：伝説のオタク

バックジャンプへの対処

中〜遠距離ではアバネロダッシュからトスターダプレスorファヒータバスター(共にレバー⬅or➡で飛距離を調整可能)で二択を仕掛けるのが基本だが、これらは昇りジャンプ攻撃に弱い。これに対して有効なのが、急停止→EXワカモーレレッグスルー。画面中央の相手に狙う際は、ある程度距離が近ければ垂直ジャンプを見てから迎撃できる。密着付近から狙えば後方ジャンプも防止できるが、こちらはある程度読みが必要となる。相手が画面端ならばジャンプ方向の的を絞りやすいため、少々離れた位置からでも狙いやすくなるぞ。また、Rゲージがあるならエルフォルテフライングギガバスターをジャンプの着地に合わせるのも有効。ある程度距離が離れていても、画面中央の垂直ジャンプを見てから狙えるほか、近距離ならジャンプ方向に関係無く狙いやすいのが利点だ。

画面中央での急停止→EXワカモーレレッグスルーを狙うなら、少々危険だがこれくらいまで接近して狙おう。➡+弱Ⓟで急停止しつつ……、

続けて⬇⬋+ⓀⓀと素早く入力すれば素早く技が出せる。ジャンプ方向を確認してからでは間に合わないので、ある程度読みも必要だぞ。

ウルトラコンボは相手の「ジャンプの着地にある硬直」を狙える。アバネロダッシュから素早く出すコツは、⬇⬊➡+弱Ⓟで急停止し……、

続けて⬇⬊➡+ⓀⓀⓀと素早く入力。画面の暗転中に相手のジャンプの着地位置を確認しつつ、技の軌道をレバー⬅or➡で調整しよう。

近距離戦を強化しよう

近距離戦でも各種派生技を仕掛けるためにジャンプでの逃げを防止することが重要。ガードさせてこちらが有利となる近距離立ち弱Ⓟを刻めば暴れつぶし、兼ジャンプ防止になる。また、近距離立ち弱Ⓟからはしゃがみ中Ⓚや遠距離立ち中Ⓟなどへ連係し、キャンセルでトスターダプレス(レバー前入れ)を最速で出せば、通常技で割り込まれにくく、ジャンプで回避されにくい。また、近距離立ち強Ⓟからゴルティーダソバットの連係に移行するのも強力。最速で派生技を出せばヒット時は連続技になり、ガードされていた場合は暴れつぶし、兼ジャンプ防止となるぞ。

近距離立ち強Ⓟからゴルティーダソバットを少し遅らせて出せば、相手がジャンプで逃げようとした場合には空中ヒットするため……、

ヒット確認して強エルフォルテダイナマイトが連続技になる。ある程度画面端が近ければ全段ヒットするぞ。

コンボ

①しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱ⓅⒸ▶強エルフォルテダイナマイト

②➡+中Ⓚ→しゃがみ弱ⓀⒸ▶強エルフォルテダイナマイト

目押しがシビアだが、どちらも小技からまとまったダメージを与えられる連続技なので、ぜひマスターしておこう。

ストIV事典 エル・フォルテ補足:➡+中Ⓚはダウン中の相手の真上付近で出すと裏に回れる(ルーファス以外)。また、バルログ、エドモンド本田、サガット、エル・フォルテの起き上がりにしゃがみ強Ⓚを出せば裏に回れる。ダウンを奪った後の起き攻めにたまに交ぜてみよう。

➡+中Ⓚを使った中距離戦と接近戦。展開の早い攻めがキモとなる

➡+中Ⓚはヒットorガード時に前ダッシュでキャンセル可能な通常技。ヒット時は4F有利なので、目押しで近距離立ち弱Ⓟor近距離立ち強Ⓟが入る。ただし、タイミングはかなりシビア。ダッシュ中に立ち弱Ⓟ→ずらし強Ⓟと押せば、入力失敗時のフォローが効くぞ。また、しゃがみヒット時はザンギエフ、ガイル、バイソン、サガット、エル・フォルテ、アベル以外のキャラに当たらないので注意。それ他のキャラには打撃と投げの二択を仕掛けよう。なお、➡+中Ⓚカウンターヒット時は近距離立ち中Ⓟが入る。この技は全キャラの立ち、しゃがみ状態に関係無くつながるので、立ち回りで振る際はカウンターヒット確認を意識しよう。

➡+中Ⓚガード時はなんと五分の状況のため、投げを出すのが強力。相手が投げ抜けを入れ始めたら対投げ無敵を持つトルネードスルーを狙ったり、垂直ジャンプする相手には投げスカり後のスキが少ないのでしゃがみ中Ⓚで対空をしよう。

さらに、➡+中Ⓚは立ち回りだけでなく接近戦でも使いたい。しゃがみ弱Ⓟをガードさせると3F有利なので、➡+中Ⓚを素早くつなげば相手のジャンプ移行中にヒットする。しゃがみ弱Ⓟから投げと打撃の二択を仕掛ける際に使えば、ジャンプを防ぐ上、ジャンプ移行モーション中は立ちくらいなので➡+中Ⓚノーマルヒットでも連続技を狙える。ガードされても攻めを続行できる強力な連係だ。

➡+中Ⓚを立ち回りで出すときは、相手の技をつぶすように出しカウンターヒットを狙う。ダッシュ入力は➡+中Ⓚとワンセットで入れ込む。

カウンターヒット時は近距離立ち中Ⓟが安定。立ち、しゃがみに関係無く近距離立ち強Ⓟが入るキャラとそうでないキャラを覚えよう。

しゃがみ弱Ⓟはガードされても3フレーム有利。ここからはリスクの低い通常投げや、トルネードスルー、ジャンプ防止の➡+中Ⓚを狙う。

➡+中Ⓚがヒットする場合は、大抵の場合ジャンプ移行なので立ちくらいとなる。立ちくらいなら全キャラに近距離立ち弱or強Ⓟが入るぞ。

空中から奇襲せよ!

ルーファス

起き攻めもファルコーンキックが主力!

しゃがみ強Ⓚヒット後や画面端近くで➡orN投げを決めた後は、起き攻めしやすい。ジャンプ中⬇+中Ⓚをガードさせて、投げとしゃがみ弱Ⓚ始動の攻め以外も知っておこう。

①：超低空ジャンプ中⬇+中Ⓚ（空振り）→投げ

②：起き上がりギリギリまで引き付けて、超低空ジャンプ中⬇+中Ⓚ

③：頭付近にジャンプ中⬇+中Ⓚ

などが有効だ。

①は固まっている相手用。セービングにも強い。②は投げを連打している相手に。中央なら連続技③を、画面端でRゲージがあるなら連続技②を決めたい。③は正面ガード→背後着地となり、ガードを左右に揺さ振れる。着地後はやや遠いので、連続技①を狙おう。なお、相手のリバーサル無敵技に対してはガードが無難。ダブルラリアットなどで暴れるようなら、EX救世主キックでつぶそう。

ダウン中の相手に密着して、投げのプレッシャーを与えよう。相手が起き上がりに投げor投げ抜けで対抗してきたらチャンスだ!

超低空でジャンプ中⬇+中Ⓚを出して、投げの空振りにヒットさせる。画面端なら連続技②で大ダメージを与えられる。うまく誘おう。

ダウン中でも相手の暴れを誘う動きが重要。起き上がり直後に着地するようなタイミングでジャンプ中⬇+中Ⓚを出しておけば……、

割り込みたくなる。そこに強気のEX救世主キックを合わせる。攻撃発生が早い技や判定が強い技ならつぶせるぞ。最初の動きが大事だ。

中〜遠距離戦の技の選択

中距離だと、遠距離立ち中Ⓚが比較的リーチがあって使いやすい。ただ、リターンは小さいのでけん制程度に留め、メインは空中戦にしよう。

なお、この距離でやっかいなのが、相手のジャンプ防止を兼ねたけん制技。これにはEX銀河トルネードとセービングで対抗するといい。

遠距離だと、けん制にはしゃがみ強Ⓟが、奇襲用には⬇+中Ⓚが活躍。ほかに、強救世主キックなどもアリだ。

地上けん制にはEX銀河トルネードで対抗。

飛び道具は強救世主キックで飛び越えよう

コンボ

①しゃがみ中Ⓚ Ⓒ▶ EX銀河トルネード

②（画面端）しゃがみ弱Ⓚ Ⓒ▶ 弱銀河トルネード→スペースオペラシンフォニー

③ジャンプ中⬇+中Ⓚ→近距離立ち強Ⓟ Ⓒ▶ 中銀河トルネード（レバー➡）（→弱銀河トルネード（画面端のみ））

④EX救世主キック〜派生弱Ⓚ Ⓔ▶（ダッシュ）スペースオペラシンフォニー

①は下段始動。しゃがみ弱Ⓚ始動に比べ、少し遠い間合いでもつながる。②は画面端限定。スペースオペラシンフォニーは最速で出す。③はゲージを使わない、ダメージを重視の連続技。④はEXセービングを絡めた連続技。ダッシュ後は、素早く入力すること。

ストIV事典 ルーファス補足：しゃがみ強Ⓟは遠くまで届くものの若干スキが大きい。突進系やリーチのあるキャラにはガード後に反撃されるので、相手によって使用頻度を変えていこう。アベル補足：➡+中Ⓚしゃがみヒット時にガイル、サガット、エル・フォルテは近距離立ち弱Ⓟが入らない。また、近距離立ち強Ⓟ→投げと入力すれば、目押しミス後のフォローが効くぞ。

対戦攻略 リュウ

今月は威力の高い滅・波動拳につなぐ連続技に加え、豊富な対空技の使い分けについて伝授するぞ。

Text：伝説のオタク

コンボ

①しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ Ⓒ 強昇龍拳 ⓁⓊ ダッシュ→滅・波動拳

②弱昇龍拳（相打ちor高めヒット）→滅・波動拳{orEX波動拳}

③しゃがみ中 Ⓒ EX波動拳 ⓁⓊ ダッシュ→滅・波動拳

①はお手軽なヒット確認連続技。滅・波動拳は少し遅めに出そう。②は状況限定。③はヒット確認してからEXセービングができるよう練習したい。画面端近くならEXセービングしなくても追撃できる。

即戦力アップ!! 対空の使い分け

昇龍拳は「➡⬇⬊＋ボタンで入力」すればしゃがみ状態からでも出せる上、引き付けてボタンを押せばめくりに対しても自動で逆向きに技が出るぞ。また、正面か裏か判別しづらい真上付近を狙った跳びに対してはしゃがみ強Ⓟを、昇龍拳が届かない距離では遠距離立ち強Ⓚや前方昇りジャンプ強Ⓚなどを使おう。

フライングバルセロナアタック、ヘッドプレスなどには前方ジャンプ中Ⓟが有効。ヒット時は着地後にEX竜巻旋風脚、真空波動拳、滅・波動拳などで追撃しよう。

なんと、真空波動拳は波動拳が画面内に残っていても出せる。このような遠距離の波動拳を相手がジャンプで回避するならば……、

真空波動拳で迎撃!!　相手のジャンフ方向を確認して真空波動拳のタイミングを調整することが重要。相手はジャンフことすら許されない。

対戦攻略 ケン

今回は空中竜巻旋風脚（以下、空中竜巻）の使い方を紹介。大空を自由に飛び回ろう!

Text：ガーくん

空中竜巻で軌道制御

空中竜巻をジャンプの頂点付近で出すと通常の軌道より前方に移動できる。昇龍拳などのスキが大きい技を空振らせるのに使えるぞ。

強を前方ジャンプの昇りで出すと前方に勢いよく跳んでいくので画面端からの脱出に有効。EX版だとすぐ下降してしまうが、「ボタンを強Ⓚ→中Ⓚ（or弱Ⓚ）とズラシ押しで入力」すると強の勢いを付けたEX版を出せる。もちろん、降り時でも強版の勢いは付加可能だ。

EX版（強Ⓚズラシ押し）の移動距離は圧巻。空中の相手に全段ヒットしやすく空対空にも有効。

N投げからの起き攻め

N投げ（➡投げ）を決めた後は少し後退～一瞬待ってから前方ジャンプ中Ⓚで表裏の二択を迫るのが基本。何も出さずに着地しゃがみ弱Ⓚもたまに交ぜるとヒットしやすい。

さらにオススメなのは、長めに後退～前方ジャンプ～ジャンプ強ⓀorEX空中竜巻の表裏の二択。正面からの跳び込みの状態からめくるため、見切られない。EX空中竜巻後は近距離立ち弱Ⓚを出しておきヒット確認→EX昇龍拳で追撃しよう。大きいキャラ相手だと間合いが離れやすいのでしゃがみ中Ⓚにつなぐといい。

通常投げ後に少し後退してからジャンプ攻撃を重ねるように跳び込もう。一見、正面の立ちガードで安定に見えるが……、

EX空中竜巻ならいきなり逆ガードになる!　一発逆転を狙うなら、空中竜巻後にヒット"確信"神龍拳もあり（笑）。体力半分弱ゲットできるぞ。

対戦攻略 春麗

全キャラ中屈指の性能のダッシュとセービングアタックを持つ春麗。使わないのはもったいない!!

Text：ガーくん

攻めのセービングアタック

春麗のセービングアタックはリーチが長く、けん制に使いやすい。事前にためておけば対空としても機能するぞ。ためながらキャンセルバックステップを交ぜて立ち回ろう。

当ててからキャンセルダッシュすると、「全キャラで唯一」レベル1でも有利なのでしゃがみ弱Ⓚと投げの二択が強力。相手の投げ抜けには、2フレーム目から空中判定の弱覇山蹴でもいい。密着ヒット時ならしゃがみ弱Ⓚ→EX百裂脚で追撃だ。

セービングアタックは、レベル1をガードさせるだけで春麗に有利な読み合いが発生するぞ。

豊富な飛び道具対策

鳳扇華は移動距離の長い無敵技で飛び道具を抜けつつ反撃するのに役立つ。波動拳ならほぼ端から端でも届くほどだ。ヨガファイアなどのやられ判定が前に出ない飛び道具にはダッシュ鳳扇華が有効。⬅タメ➡➡⬅➡（or⬅タメ➡⬅➡➡）と素早く入力し、ダッシュ中に飛び道具を確認したらすぐにボタンを押そう。

強覇山蹴は中距離の飛び道具を避けて反撃するのに使える。EX版は強版よりリーチは劣るものの出始めが無敵なことを利用して、しゃがみ中Ⓚ→波動拳などへ割り込みに使える。

しゃがみ中Ⓚ→波動拳の連係は相手がリュウならしゃがみ中Ⓚの先端の間合い、ケンならば密着時も、連続ガードにならないので……、

EX覇山蹴による割り込みが可能。リバーサルで出せば、EX覇山蹴にアーマーブレイク属性が付加されるのでリスクも低いぞ。

ストIV事典 リュウ補足:中距離での波動拳は、相手の飛び道具による相殺やセービングアタックで対処してきても真空波動拳が決まりやすい。ケン補足:EX空中竜巻は通常版と比べ、着地硬直が短く中段判定。一応、通常版でも紹介した起き攻めは可能。　春麗連続技:セービングアタック（崩れ）→（ダッシュ）遅めセービング（レベル1）→（ダッシュ）ジャンプ中⬇＋中Ⓚ×3

対戦攻略 エドモンド本田

接近すれば大銀杏投げを使った二択で一気に相手の体力を奪える本田。ポイントを整理しよう。

Text：ケンちゃん

暴れを吸う大銀杏投げ

近距離立ち弱Ⓟ、近距離立ち弱Ⓚ、しゃがみ弱Ⓚから「最速の大銀杏投げ」は暴れつぶしも兼ねているので、積極的に狙っていこう。ただし、大銀杏投げは垂直ジャンプで避けられるとジャンプ攻撃始動の連続技を受ける危険性がある。ジャンプからの反撃を狙う相手には投げの選択肢を通常投げにし、跳ばれた場合は降り際のジャンプ攻撃をセービングアタックで迎撃するか、バックステップで避けるといいぞ。

本文中に列記した通常技からの大銀杏投げは、最速なら投げ無敵行動以外ではつぶされない。

コンボ

①しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱ⓅⒸ▶強百裂張り手→遠距離立ち強Ⓚ

②しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱ⓅⒸ▶EX百裂張り手→しゃがみ弱ⓅⒸ▶{EXスーパー頭突き(相手しゃがみ時)}or{EXスーパー百貫落とし(相手立ち時)}

③セービングアタック(崩れ時)→スーパー鬼無双

④弱スーパー頭突きⓈⒸ▶鬼無双

キャンセル百裂張り手にはコツが必要。強はしゃがみ弱Ⓟを弱Ⓟ2回連打で出した後弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟずらし押しし、最後に強Ⓟ、EXの場合は中Ⓟ強Ⓟを同時押ししよう。③はセービングアタック中に←方向へ入力し続け、硬直が解けた瞬間にコマンド入力する。④は弱スーパー頭突きを当てた瞬間に←→＋弱ⓅでOKだ。

対戦攻略 ブランカ

対空や弱ローリングアタックからの攻めは、地味ながらブランカの戦術を支える重要な要素だ。

Text：パチ

ブランカ対空事情

本作はジャンプ攻撃を出すと必ず着地にスキが発生するため、遠距離では↘＋強Ⓟでの対空が有効。特にけん制の垂直ジャンプに差し込めるので、見逃さずに決めたい。また、遠距離からの跳び込みには遠or近距離立ち強Ⓟが上方向に判定が強く、対空として機能する。めくりや近距離での跳び込みを狙われた場合は垂直ジャンプ強Ⓟと使い分けよう。なお、タメが間に合っている場合は早めのバーチカルローリングも有効だ。

↘＋強Ⓟは姿勢が低いので、遠距離での対空に使える。ダウンを奪えるのがかなりおいしい。

弱ローリングアタックで崩す

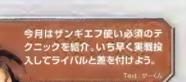
各種ローリングアタックは空振り時に着地硬直が少ないので、わざと当てないように出せば移動手段として使える。基本的には弱ローリングアタックで相手の目の前に着地し、投げかしゃがみ中Ⓚを狙うのが有効。投げ抜けを誘えるようになれば、投げ間合い外ギリギリに着地してしゃがみ中Ⓚを決めたり、めくりジャンプ中Ⓚを狙えるので攻め込めるようになる。めくりジャンプ中Ⓚ後は投げとしゃがみ中Ⓚの二択が有効。しゃがみ中Ⓚからは立ち弱Ⓟをつなげてローリングアタックにつなごう。

弱ローリングアタックの移動距離を把握し、相手の近くに止まるように出すのが重要。スキが少なくその後の行動が反応されにくい。

とりあえずで強力なのは投げ。これにしゃがみ中Ⓚやめくりジャンプ中Ⓚといった行動を交ぜて、連係を読まれにくくしていくこと。

対戦攻略 ザンギエフ

今月はザンギエフ使い必須のテクニックを紹介。いち早く実戦投入してライバルと差を付けよう。

Text：がーくん

決めろ！ ウルトラコンボ！

相手の大きなスキには、密着ならフライングパワーボムで反撃したい。投げた後は斜めジャンプ中↓＋強Ⓟでめくりつつ起き攻めを仕掛けられるぞ。ちなみに、EX版以外は攻撃力に差は無い。Rゲージがたまっているならば、アルティメットアトミックバスターでの反撃が理想。昇龍拳などの相手が空中判定になる技にはしゃがみ弱Ⓚを空振りさせている間にレバー2回転を入力、相手の着地と同時にボタンを押して発動しよう。

相手の小さなミスにも最大の反撃を決めることがザンギエフマスターへの第一歩だ。

けん制に技を仕込む

遠距離立ち弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓟ、遠距離立ち弱Ⓚは攻撃判定が強力かつキャンセル可能。けん制に使うときは相手にガードされない間合いで振りつつ、キャンセルEXバニシングフラットを入力しよう。空振り時は何も出ず、けん制技をつぶしたときはEXバニシングフラットが連続ヒットするぞ。入力はボタンは押したままにして暴発しないように入力受け付け時間が終わってから離そう。遠距離立ち弱Ⓚのみ発生〜持続中は空振りキャンセルが可能なため、硬直中(7フレーム間)に入力の必要あり。

遠距離立ち弱Ⓚは攻撃判定が強く、足払い系の技に打ち勝ちやすい強力なけん制技。EXバニシングフラットを仕込んでおけば……、

相手のけん制技をつぶしたときにのみキャンセルEXバニシングフラットが成立するぞ。暴発しないように気を付けて仕込んでいこう。

スト IV 事典

エドモンド本田補足:しゃがみ弱Ⓟからの強百裂張り手は、弱Ⓟ→中Ⓟ→強Ⓟでしゃがみ弱Ⓟを出し、最後に強Ⓟを2回連打しよう。ザンギエフ補足:遠距離立ち弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓟを使う場合は→↓↘+中Ⓟ強Ⓟ同時押しで連打キャンセルの暴発を防げるぞ。ブランカ連続技:ジャンプ強Ⓚor中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→強ローリングアタック→グランドシェイブローリング。

相手のジャンプをどう対処していくかがガイルの課題。今回は主力となる対空手段を紹介するぞ。

Text：ケンちゃん

対空を使い分けてジャンプを防止

ソニックブームとほぼ同時に跳び込まれた場合は、セービングアタックで迎撃するか、バックステップでの回避が基本。ソニックブームを見てから跳ぶ相手には、発生を生かした昇りジャンプ強Ⓟ、遠い場合は昇りジャンプ強Ⓚで迎撃する。これに対して相手が早めにジャンプ攻撃を置くようならば、しゃがみ強Ⓟやジャンプの着地硬直に←投げを狙い、空中復帰後の着地や起き上がりに攻め込んでいこう。

中サマーソルトキックは引き付ければ相打ちになりやすい。ここからはコンボ③へ。

コンボ

①セービング（崩れ誘発）Ⓒ▶ダッシュ→{垂直ジャンプ〜空中←投げ}or{サマーソルトエクスプロージョン}
②しゃがみ弱Ⓟ×2→中ダブルサマーソルト→サマーソルトエクスプロージョン
③中サマーソルトキック（相打ち）→EXソニックブーム
④近距離←＋強Ⓚ→しゃがみ中ⓅⒸ▶弱ソニックブーム→しゃがみ中Ⓚ

①は各種セービングヒット時の崩れ時に狙う。ウルトラコンボを狙う場合は、ダッシュを→→→↙で入力して瞬時にタメを作ろう。空中投げは←投げのみしか決まらないが、ダウンを奪える。ダルシムには入らない。③はサマーソルトキック相打ち時に狙う。サマーソルトキックは↙タメ↗で出し、後方向へのタメを維持しよう。

ヨガテレポートの性質とそれを使った起き攻めを紹介。優秀な空中テレポートを使ってかく乱せよ！

Text：OYZ

ヨガテレポートの性質

ヨガテレポートは出始めから無敵状態で、出現後に若干スキがある。また、→↓↘で入力するヨガテレポートは、敵を基準にⓅⓅⓅならその背後に、ⓀⓀⓀなら正面に出現する。一方、←↓↙の場合は自分を基準にして、ⓅⓅⓅならだいたい3キャラ分後方に、ⓀⓀⓀなら後方の画面端まで移動するぞ。

起き攻めされた時や不利な状況では、相手と一番間合いの離れる←↓↙＋ⓀⓀⓀで脱出するといい。

地上から→↓↘→↙or←↓↙←↘と入力すれば、ジャンプ直後に空中ヨガテレポートが出せる。

ヨガテレポートで起き攻め！

ヨガインフェルノを決めた後は起き攻めのチャンス。弱ヨガファイア→空中ヨガテレポート（→↓↘→↙＋ⓅⓅⓅ）と入力し、敵の背後に回り込もう。ちょうど、弱ヨガファイアが重なる上、逆ガードになる。出現後は、ジャンプ→＋強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→弱ヨガフレイムにすれば連続ヒットするぞ。

もう1つの起き攻めは、→orNの通常投げ後。素早くヨガカタストロフィー→地上ヨガテレポート（→↓↘＋ⓅⓅⓅ）と連係。ヨガカタストロフィーが逆ガードになる。

ヨガインフェルノヒット後はチャンス。弱ヨガファイアから特殊入力の空中ヨガテレポート（→↓↘→↙＋ⓅⓅⓅ）で背後に回り込む。

この場合、相手は←方向でガードせねばならず、弱ヨガファイアのヒット率が非常に高い。その後は、ジャンプ→＋強Ⓟがつながるぞ。

突進系の必殺技が通用しにくい飛び道具持ち相手には、バッファローヘッドで解決しよう。

飛び道具を抜けろ！

バッファローヘッドは飛び道具に対する無敵時間が備わっているため、相手の飛び道具を抜けつつ攻撃しやすい。強バッファローヘッドならばかなりの距離をカバーできるので、リュウ、ケン、ダルシムなど飛び道具を持つキャラには、中間距離で下方向にタメを作っておくのが大事だ。また、タメが完成しているときに相手が垂直ジャンプしたときも、すかさずバッファローヘッドで撃墜すること。

強バッファローヘッドならスタート時より離れた間合いからでも飛び道具の硬直を狙えるのだ。

コンボ

①（相手立ち状態）しゃがみ弱Ⓟ×2Ⓒ▶EXダッシュアッパー→しゃがみ弱Ⓟ×2Ⓒ▶強バッファローヘッド→バイオレンスバッファロー
②バッファローヘッド→{クレイジーバッファロー}or{バイオレンスバッファロー}
③ダッシュスウィングブロー→しゃがみ強Ⓚ
④ジャンプ強Ⓚ→近距離立ち強Ⓚ→しゃがみ弱ⓀⒸ▶弱ダッシュストレートⓈⒸ▶クレイジーバッファロー

①のEXダッシュアッパーからのしゃがみ弱Ⓟは目押しでつなぐ。また①、②ともにバッファローヘッドは↙タメ↗コマンドで出し、←方向へのタメを維持する必要がある。③は中段始動の目押しコンボ。④は弱ダッシュストレートを←タメ→で出した後、素早く←→＋パンチと押し、クレイジーバッファローのコマンドを完成させよう。

ガイル補足:しゃがみ強Ⓟが空振りするような位置での跳び込みには、遠距離立ち中Ⓚで迎撃するといい。ダブルサマーソルトは、弱の発生が最も早い。ダルシム補足:地上から特殊入力で出す空中ヨガテレポートは、若干待ってボタンを押す。これで高度を稼ごう。バイソン補足:遠距離立ち弱Ⓟはガード後大幅に有利となる。アベル、サガットなど、座高の高いキャラ相手への固めに取り入れよう。

バルログ

対戦攻略

バルログのダメージ源はけん制と各種投げ技。移動投げとイズナドロップで投げまくれ!

Text : KYO

“移動投げ”を使いこなせ

バルログは、立ち強Ⓚ→通常投げと素早く入力すれば「移動投げ」が可能。離れた位置から投げられるのでガード崩しに役立つぞ。

➡orN投げを決めた後最速でダッシュすると、移動投げを狙える間合いとなるので、投げと打撃の二択が可能だ。⬅投げ後は前進するだけで移動投げを狙える間合いとなる。相手がジャンプなどで逃げる場合は、少し早めに⬆+強Ⓚで迎撃して連続技を決めよう。

移動投げを使えばこのくらいの間合いから投げを狙える。当て投げや反撃にも使えるぞ。

イズナドロップを繰り返し狙う

イズナドロップを決めたあと、後方にフライングバルセロナアタック(以下バルセロナ)を出せば、起き上がった直後にイズナドロップを狙える。バルログが画面端のとき以外完全に重ならないが、ジャンプ攻撃などは発生前に投げられるので回避は非常に困難だ。

立ち回りでのバルセロナは、ジャンプ攻撃などで簡単に対空される。そこで強スカイハイクローで対空を抑制してから狙おう。また、EXバルセロナも有効。中~遠距離からの奇襲や連続技で使おう。

イズナドロップを決めたら最速で(バルログが画面端の場合は遅めに)バルセロナで後方に移動しよう。

こうすると相手の起き上がりにイズナドロップで強襲できる。たまに裏から攻めれば迎撃されにくくなるぞ。

サガット

対戦攻略

タイガーニークラッシュの持続部分は、ガードされても有利。画面端の攻めが非常に強力になるぞ。

Text : KYO

タイガーニークラッシュで固める

弱or中タイガーニークラッシュは、持続部分をガードさせると有利となるため、画面端に追い詰めた状況で使うと強力だ。

持続部分をガードさせるには、遠距離立ち弱Ⓚやしゃがみ中Ⓚを先端で当ててキャンセルして出せばOK。間合いが近い場合は、ガードされても有利なしゃがみ弱Ⓚで間合いを調節しよう。なお、しゃがみ弱Ⓚがヒットしていたら連続技①や②が狙えるので、見逃さずに決めよう。

タイガーニークラッシュの後はしゃがみ弱Ⓚで固めたり、通常投げでガードを崩そう。

コンボ

①しゃがみ弱Ⓚ×1~3→[強タイガーアッパーカット EX (ダッシュ)➡+強Ⓚ] or [EXタイガーアッパーカット]→タイガーディストラクション

②(空中の相手に)強タイガーアッパーカット EX (バックステップ)➡+強Ⓚ→タイガーディストラクション

③(画面端限定)しゃがみ弱Ⓚor遠距離立ち弱Ⓚ Ⓒ EXグランドタイガーショット→タイガーデストラクション

①のしゃがみ弱Ⓚをキャンセルしなくても OK。EX版は一部キャラ限定なので注意。②は対空で狙える連続技。EXセービング後はダッシュをすると➡+強Ⓚが決めにくいので、バックステップにする。なお、タイガーアッパーカットが相打ちした場合は、その場から➡+強Ⓚがつながるぞ。③は画面端で狙えるお手軽な連続技だ。

ベガ

対戦攻略

今回は前回紹介しなかった通常技と、似て非なる二つの奇襲技を解説するぞ。性能を把握せよ。

各種通常技の使い道

しゃがみ中Ⓟはキャンセル可能な通常技中最もリーチが長く、反撃技として優秀。ジャンプ中Ⓟは空対空で活躍する。近距離立ち強Ⓟは威力が高くキャンセル可能。ジャンプ強Ⓟも同じく威力が高く、下方向に判定が強い。正面からの跳び込み技だ。しゃがみ強Ⓟはやや発生が遅いものの、近距離での対空に使える。しゃがみ強Ⓚはリーチが長く、先端付近をガードさせれば反撃を受けない。間合いを良く見て出していこう。

近距離立ち弱Ⓟは非常にスキが小さく。続けてしゃがみ弱Ⓚを出せば連続ガードとなる。

奇襲技はだましだまし使え!

ヘッドプレスは相手の飛び道具に合わせて出すのが主な使い道。ガードさせれば着地硬直は短く、反撃を受けにくいが、実は後ろに歩かれているだけで当たらない。空振り時のスキは大きいので、乱発は控えよう。相手が画面端に居るときはかわされにくいので多用可能だ。

デビルリバースは大幅に空中制御が利く主力けん制技。派生無しで着地したときのスキが小さいので、着地後に通常投げやEXサイコクラッシャーを出せば、ヘッドプレスへの反撃を狙う相手にヒットしやすい。

ヘッドプレス、デビルリバースとも出始めから空中判定だ。これらを出しつつ空中くらいすれば、一部のきつい攻めを回避できる。

EX版はどちらも無敵がある。特にEXヘッドプレスの無敵時間は長く、昇龍拳などの無敵技に一方的に勝てるので、起き攻めに使うのもアリだ。

ストIV事典

バルログ補足:イズナドロップの投げ判定は1フレームだがバルログの下側に投げ判定が出るので若干早めでOKだ。サガット補足:画面端の連続技にタイガーディストラクションを組み込むと威力が低くなる。③を狙うときは注意。ベガ補足:ジャンプ中Ⓟ空中ヒット後は1段目からしゃがみ強Ⓚか、2段目からナイトメアブースターへつなごう。

Fate/unlimited codes フェイト/アンリミテッドコード

ルヴィアゼリッタ電撃参戦!!

Fate/unlimited codes(フェイト/アンリミテッドコード)

■メーカー:原作・監修:TYPE-MOON 制作:キャビア/開発:エイティング/製作:カプコン
■ジャンル:対戦格闘
■操作方法:8方向レバー+4ボタン
■発売日:2008年6月(稼働中)
■使用基板:SYSTEM246

今回はルヴィアゼリッタの攻略に加え、地味で分かりにくいシステムを解説していく。よろけ回復はもはや必須だぞ。

記事中では以下の略称を使用している場合があります。
魔力ゲージ……ゲージ　魔力開放……開放
リフレクトガード……RG
ジャンプキャンセル……JC
スーパーキャンセル……SC
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
⇨……リフレクトガードキャンセル

Text:タイガー道場半蔵門支部
(ケンちゃん、ハメコ。、はなだ、よるよる、ラオウ)

レバガチャで回復できるのけぞりを知れ!!

いわゆる"よろけ"の如く、回復できるのけぞりがあることが判明。必ず覚えよう。

今作には非常に長いのけぞりを誘発する技がいくつか存在するが、その一部はやられ側がレバーを連続入力することでのけぞり時間を短縮できるようになっている。通常ヒット時に回復できるのけぞりを誘発する技は右表の通り。「本来49フレームもあるのけぞりを最大26フレームまで短縮できる」ため、レバガチャの速度次第ではキャスターの中龍牙→ダッシュ〜圧迫、言峰の震脚→➡+強や桜の逃がしません〜待機(逃がしません開放)→立ち中などのつなぎをくらわずに済むようになる。先述のキャラと対戦するときは、いつでもレバガチャに移れるよう意識しておこう。

通常ヒット時に回復できるのけぞりを誘発する技

キャラ名	技名
キャスター	➡+強、轟雷(ユピテル・ロック)1、3段目、中龍牙(コルキス)
衛宮士郎	鶴翼攻究・肆2発目
言峰綺礼	震脚、斧刃脚
間桐桜	逃がしません

言峰の黒鍵投擲など、カウンターヒット時に回復可能なのけぞりになる技も存在するぞ。

言峰の震脚や桜の逃がしませんなどをくらったら、レバーを左右に振りまくるべし。

入力速度次第では続く➡+強がつながらなくなる。RGや無敵技で切り返すのが理想だ。

"ズラしキャンセル待機開放"の仕組み

攻撃開放したつもりが相手が吹っ飛んだ……。そんな悩みとはここでララバイ!

すべての地上技は出始めの4フレーム間を魔力開放でキャンセルした際、開放の性質が攻撃開放ではなく待機開放となる。そのため、飛び道具→魔力開放など素早く入力し過ぎると待機開放が暴発し、相手を吹き飛ばしてしまうのだ。キャスターの中龍牙→魔力開放→立ち弱といったつなぎでは特に起こりやすいので、ゆっくり入力するように心掛けるべし。

発生遅めの飛び道具→魔力開放→通常技というつなぎで起こりやすい。落ち着きが肝心だ。

受け身の性質を熟知せよ

意外と知られていない受け身を徹底検証。受け身後のセオリーもお忘れなく!

受け身を取った後は着地するまで完全無敵となっており、任意のタイミングで二段ジャンプにのみ移行できる。着地後にバックステップや無敵技、RGで切り返す、という動きを基本に、こちらの着地を攻めに来る相手に対しては二段ジャンプからジャンプ攻撃をかぶせるのがセオリー。二段ジャンプ直後に空中必殺技を出す、というのも面白いだろう。

基本は距離を離せる後方受け身。相手のコンボミスにはその場受け身からの反撃がベスト。

Fate/unlimited codesコラム ——さあ、理想を抱いて溺死しよう

ハメコ。　さてさて今回はバーサーカーのサーヴァント、はなだを受肉させてみた。どーすか聖杯戦争は。

はなだ　いやーもうキビシイっす。敏捷スキルAだったはずなのに機動力が全然無いっすこのヘラクレス。折角の2回転投げも開幕くらいにしか狙えなくて悲しいっす……。

ハメコ。　——喜べ少年。君の願いは多分叶う。って、別に少年って顔でもないか。んじゃ、バーサーカーの左手側にステージの端が来る状況で時計回りに横移動してみるがいい。

はなだ　うお! とんでもない速度でとんでもない距離移動しますな! 見るからに2回転のチャンス!

ハメコ。　画面端に向かって横移動すると、キャラによってはワープな感じで前進できちゃうのだ。ランサー、キャスター、アサシン、ギルガメッシュ以外は距離が長いので接近手段に使うのも悪くなかろう。……あ、バーサーカーの反時計回り横移動も短いから気を付けてね☆

はなだ　……なんで肝心のバーサーカーだけ片側限定なんすか(涙)。

画面端に向かって横移動すると、端に押されるせいか移動距離が大変なことに。こんなに離れているのに……

ここまで前進! 必殺投げが強いルヴィアとバーサーカーは実戦投入の価値有り。ただし狂戦士は時計回り限定。

はみ出しF/uC
●投げキャンセル待機開放:投げを出した後に4フレーム目で魔力開放すれば、つかみに失敗してもスキを待機開放でキャンセルできる。トドメに使ってみるのも悪くないかも?
●受け身補足:受け身の先行入力受付は7フレームとなっている。なお、受け身成立直後に二段ジャンプすると、受け身に使ったボタンのジャンプ攻撃が暴発するので注意しておこう。

ルヴィアゼリッタ・エーデルフェルト

エレガントな技を魅せつけよう!

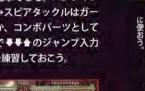
各種コールはどれもコンボパーツとして使っていくことが多いが、強には無敵時間があるため、近距離の切り返しに使っていこう。切り返しを読まれた場合は、弱コール・グレイスに派生しスキを軽減することもできるので、リフレクトガードでキャンセルできない状況でも諦めずに派生を打ち切るなどしていこう。

ジュエルスカッシュは小さく飛び上がり、中段攻撃を繰り出す。反撃の受けにくい弱で揺さ振りを掛けていこう。中はジャンプ中の判定が小さくなるため、一部の攻撃をかわしつつ相手に攻撃できるぞ。上に薄い技に対して使っていこう。

エーレ・ガンドはヒット後にしゃがみ強などで追撃できる。ハンティング・レディ→スピアタックルはガード崩しのほか、コンボパーツとしても優秀なので↓↓↑のジャンプ入力キャンセルを練習しておこう。

中のジュエルスカッシュは……RGで保険をかけて奇襲に使おう。

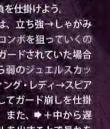
強のコールは切り返しとして非常に優秀。当たったときはコンボに持ち込めるぞ。

弱のジュエルスカッシュはガードされても反撃を受けづらい。強気に出していこう。

豊富な崩しから連続技へ!

ルヴィアの弱攻撃はリーチに乏しく、連打キャンセルも掛からないため、初手の攻撃としては使いにくい。しゃがみ中から→+中へとつなぐスラッシュレイブで触りにいき、触ってからの二択で勝負を仕掛けよう。

→+中からは、立ち強→しゃがみ強とつないでコンボを狙っていくのが基本だが、ガードされていた場合は、→+中から弱のジュエルスカッシュやハンティング・レディ→スピアタックルと出してガード崩しを仕掛けたりしよう。また、→+中から遅めに強のコールを出すことで暴れをつぶすことができるので、崩しに対して暴れてくる相手にはこちらを見せてからガードを意識させにいこう。

遠距離では、各種ガンドを使い相手の行動を制限していくといいだろう。↓↘→↓+ボタンで出す低空ガンドは着地のスキも少なく、けん制として優秀だぞ。

遠距離では低空ガンドの強さが光るルヴィア。使いこなせば死角は無い!?

しゃがみ中からのけぞりの長い→+中につないで、ヒット確認をして……

ガードされていたらキャンセルから投げや中段の必殺技で崩しに掛かろう。

技名	コマンド	属性	判定
――	→+中	打	上
ガンド	↓↘→+攻撃(空中可)	飛	上
コール	→↓↘+攻撃	打	上
コール・グレイス	→↓↘+攻撃 中に ←→+弱	打	上
コール・グレイス	→↓↘+攻撃 中に ←→+中	打	下
コール・グレイス	→↓↘+攻撃 中に ←→+強	打	中
コール・グレイス・エメラメド	←→弱 中に→↘↓↙←+弱	打	上
コール・グレイス・カーマイン	←→中 中に→↘↓↙←+中	打	上
コール・グレイス・アクアマリン	←→強 中に→↘↓↙←+強	打	上
ジュエルスカッシュ(碧の鳴蹄)	←↓↙+弱	打	中
ジュエルスカッシュ(緋の猛禽)	←↓↙+中	打	中
ジュエルスカッシュ(藍の絶鱗)	←↓↙+強	打	中
ハンティング・レディ	↓↓+強	特殊	-
――	構え中にリフレクトガード	[illegible]	-
トランスファードロップ	構え中に弱	投	上
グラウンドタックル	構え中に中	打投	下
スピアタックル	構え中に強	打投	中
クイーン・スラップ	マウント中←→←→…	特殊	上
エーレ・ガンド	マウント中に中攻撃×8連打	特殊	上
スパンコール・ネックレス	マウント中に強・中・弱・中・強・弱+中+強	特殊	上
バックドロップ	レバー1回転+攻撃	[illegible]	[illegible]
エーレガント・セレブリティ	↓↘→↓↘→+弱(空中可)	飛	上
淑女のフォークリフト	↓↘→↓↘→+[illegible]	[illegible]	[illegible]
アルティメティー・エーデルフェルト	↓↘→↓↘→+強	打投	上

オススメ連続技

①しゃがみ中→→+中→立ち強→しゃがみ強Ⓒ弱コール→強コール・グレイス→ダッシュ→弱コール→強コール・グレイス→→+中Ⓒ弱コールⒿハイジャンプ即降下ジャンプ中着地Ⓙ弱コールⒿ→ハイジャンプ中→ジャンプ強

②中or強バックドロップ→立ち強→しゃがみ強Ⓒ弱コールⒿハンティング・レディ→スピアタックル→エーレ・ガンド→しゃがみ強Ⓒ中コール→中コール・グレイス→コール・グレイス・カーマインⒿ弱コール→ハンティング・レディ→スピアタックル→スパンコール・ネックレス

①は基本となるコンボパーツが詰まっているので要練習。最初のダッシュのタイミングと弱コールからハイジャンプキャンセル→即降下と入力し、着地寸前でジャンプ中を出し再度弱コールで拾い直すのがポイントだ。

はみ出しF/uC　コンボ②補足:②はコマンド投げのバックドロップ始動の連続技。スピアタックル→エーレ・ガンドから崩した場合はしゃがみ強→中コールでの拾い部分からコンボを始動しよう。スパンコール・ネックレスの入力は正確に入力するのがポイント。入力受付時間は長めなので、相手をスピアタックルで捕まえたら焦らずに入力を開始しよう。

対戦攻略

セイバー

セイバーは遠距離戦は苦手だが、防御手段が超優秀。魔力ゲージさえあれば、どの距離でも有利な闘いができるぞ。

Text:ケンちゃん

対空行動を知る

セイバーのジャンプAは硬直が短く、空振りしても2段ジャンプで逃げられるのでジャンプ防止手段として優秀。また、無敵時間の長い強ウイングエア→リフレクトガードも効果的。攻撃の持続が長いので、相手の2段ジャンプにも引っ掛けやすい。どちらもヒット時はジャンプ弱→ジャンプ強→着地弱ウイングエアへとつなごう。

ジャンプ強後にジャンプキャンセル弱ウイングエアが入るので、見返りが大きい。

飛び道具対策

相手が遠距離で飛び道具を連射してくるなら、発射を確認してから魔力開放→全て遠き理想郷（アヴァロン）で受けよう。距離にかかわらずロックするので、安易な飛び道具には反応したい。なお、全て遠き理想郷（アヴァロン）成立時に相手が空中にいる場合は、約束された勝利の剣（エクスカリバー）を放つ演出に変化するようになる。

遠距離戦は常にABC同時押しの準備をし、飛び道具発射には即座に反応すること。

対戦攻略

ランサー

リーチを生かして中距離戦で優勢に闘えるランサー。上からの攻めをシャットアウトして安定度を増そう!

Text:よるよる

上から来るなら落とすまで!

全キャラ中屈指のリーチとスピードで自分の得意な間合いから技を押し付けていけるランサーだが、相手は地上戦を嫌って上から攻めてくる場合が多い。

相手が跳んでくるのを予測した場合や、遠間からジャンプで距離をつめてくる場合にはしゃがみ中が機能する。ここからは➡＋強につなぎ、コンボに持ち込もう。

近場の跳び込みや、めくりに対しては中のレッド・ブランチ・エイワズを出すのが有効だ。攻撃範囲が広く攻撃判定の持続も長いため、めくり気味の跳び込みでも安定して落とすことができ、ヒット確認後リフレクトガードでキャンセルし、立ち弱→しゃがみ中→➡＋強で打ち上げることでここからもコンボに持ち込めるぞ。立ち弱は素早い入力を心掛けよう。

しゃがみ弱でくぐれる技は意外に多い。通常技に対しても有効な場面が多いぞ。

レッド・ブランチ・エイワズによる対空を覚えれば上から来る相手も怖くないぞ!

対戦攻略

アーチャー

元来、テクニカルなイメージが強いアーチャー。しかし必殺技の威力はそのままに、実戦的な連続技がここに生み出された!

Text:ラオウ

補正を断ち切れ!!

「魔力開放中に、弱リンクシュート3段目が当たった瞬間、キャンセルしてカラドボルグを当てると補正が切れた状態でダメージが入る」という現象が発覚した。これにより、連係の主力である中攻撃の「多段攻撃ゆえにコンボ補正が厳しい」という悩みがやわらいだ。簡単にヒット確認から大ダメージを狙えるぞ。連係をガードされた場合は詠唱などでキャンセル、攻勢を維持しよう。

また魔力開放からのコンボを締めた際、ゲージがわずかに残る場合がある。そのときは詠唱や赤原猟犬（フルンディング）を出せる。もったいないので使っておこう。

オススメ連続技

①しゃがみ強→鶴翼守究・昇Ⓙ投影→しゃがみ強Ⓒ魔力開放→しゃがみ強Ⓙしゃがみ強Ⓙ弱リンクシュートⒸカラドボルグ

魔力開放中の特性を最大限に生かした連続技。通常時の連続技である弱→中などのつなぎから、浮かせた連続技中の➡＋中などから決めよう。魔力開放後、角度が悪い場合はしゃがみ強の数を減らす。しゃがみ強からは⬇⬋➡⬈入力でハイジャンプし、若干遅めにボタンを押して弱リンクシュートへ。そして3段目が当たった瞬間にキャンセルしてのカラドボルグだ。成功すれば、並みのサーヴァントなら即死しかねないダメージだ!

対戦攻略

バーサーカー

地砕くアウゲイアスを使った補正切りコンボが発展し、画面のどんな位置からでも高威力の連続技が狙えるようになったぞ。

Text:はなだ

巨神の一撃を決めろ

画面端でも補正切りコンボが可能になり、狭いステージや画面中央での火力が大幅にアップ。バーサーカーは連続技中でのRGをあまり必要としないためゲージ回収率が高く、補正切りコンボとの相性はいい。確実にマスターしておきたいところだ。魔力開放後のコンボはキャスターを除く軽いキャラとバーサーカーには①を、言峰・アーチャー・ランサー・アサシンには②のコンボを決めよう。

オススメ連続技

①立ち弱→立ち中→➡+C→立ち弱→しゃがみ中→➡+C→（弱落とすステュムバリデスⒿ強落とすステュムバリデス）×2→立ち弱→しゃがみ中Ⓒ弱落とすステュムバリデスⒿ強落とすステュムバリデス（魔力開放）→{叫び示すヘラクレス➡立ち弱→立ち中→しゃがみ強Ⓙ弱地砕くアウゲイアスSC→巨神の一撃}

②（画面端限定）立ち弱→立ち中→➡+C→立ち弱→しゃがみ中→➡+C→立ち弱→しゃがみ中→➡+B→しゃがみ強Ⓙ弱落とすステュムバリデスⒿハイジャンプ下降中中→立ち弱→しゃがみ中Ⓒ弱落とすステュムバリデスⒿ中落とすステュムバリデス（魔力開放）→{叫び示すヘラクレス➡立ち中Ⓒ弱落とすステュムバリデスⒿ強落とすステュムバリデス→弱落とすステュムバリデスⒿ弱地砕くアウゲイアスSC→巨神の一撃}

①と②共に魔力開放後のコンボを切り替えればキャスター以外の全キャラに入るコンボ。対戦では相手の魔力を奪う②の連続技を狙っていこう。

はみ出し F/uC ●セイバー補足:通常技→ファーストエア→リフレクトガード通常投げを崩しに使おう。●ランサー補足:前方ジャンプから即降下Bを相手のジャンプにおいて置くのもリターンは高いぞ。●投影後の硬直は剣→弓の方が弓→剣より硬直が長い。連続技を失敗すると思ったら意識してみよう。●バーサーカー補足:地砕くアウゲイアスの初段をSCするとダメージが大幅に減るので注意。

対戦攻略

アサシン

ほかのキャラ以上に、連続技が重要なアサシン。決めるパターンが単純なゆえに、そこからの連続技は確実に決めよう。

Text:ラオウ

獅子を仕留める必須連続技

前号でお伝えした連続技だが、弱鬼殺し後のジャンプキャンセルをハイジャンプですると難度が下がることが判明。また、通常投げの後は垂直ジャンプ強から連続技が決まる。切り払ったのモーション後が、ジャンプするタイミングだ。垂直ジャンプ後は、レバーを下要素に入れよう。

オススメ連続技

①中雀刺しⓙ弱鬼殺しⓙハイジャンプ【弱→中】→立ち弱→しゃがみ中→立ち中→立ち強→しゃがみ強→(遅らせて)➡+強Ⓒ弱鬼殺しⓙ燕返し

②(空中カウンターヒット後)しゃがみ中→立ち強Ⓒ強雀刺し→立ち中→立ち強Ⓒ強雀刺し→立ち中→しゃがみ中→立ち強→しゃがみ強→➡+強→燕返し

①は中雀刺しからのパーツ。中雀刺しからの弱鬼殺しを最速でキャンセルしよう。JC→弱鬼殺しは、➡⬅➡⬋⬅+弱、➡⬅⬋+弱、➡⬅⬉⬇⬊➡⬋+弱の入力で出る。出しやすい入力を使おう。弱鬼殺し後は最速でハイジャンプする。その後、少し待って弱、ディレイを掛けて中につなぎ着地しよう。着地後は立ち弱で拾うほか、しゃがみ中でも拾える。セイバーや凛には、こちらの方が決めやすい。最後にしゃがみ強からディレイをかけて➡+強につなぐ。

対戦攻略

衛宮士郎

ジャンプ強を起点とする連係を組み立て、ここからの攻めでダメージを与えていく。タイミングが難しいので要練習だ。

Text:ケンちゃん

ジャンプ強からの連係

ジャンプ直後にジャンプ強を出すと、降り際に2段ジャンプが可能。そのため、前方ジャンプ強を軸移動で避けられても、後方2段ジャンプで着地を狙った打撃を回避できる。昇りジャンプ強を相手がガードしたら、2段ジャンプ後即降下ジャンプ強(発生前に着地)→しゃがみ弱or通常投げと2段ジャンプ強で揺さ振っていこう。

ジャンプ強の硬直が解けるのは着地寸前。2段ジャンプのタイミングを身体で覚えよう。

ジャンプ弱で対空

昇りジャンプ弱を適度に振っておくと、相手のジャンプを防止しやすい。ジャンプ弱は攻撃判定の持続時間が長い上、技後に2段ジャンプで着地のスキをごまかせるので使い勝手がいい。カウンターヒット時は相手は受け身を取れずそのままダウンするので、すかさずダッシュ立ち中→しゃがみ強から連続技で追撃を決めていきたい。

後方ジャンプ強も相手のジャンプ攻撃に引っかかるケースが多い。追撃を忘れずに。

対戦攻略

キャスター

轟雷以外にも起き攻めは豊富。バリエーションを増やそう。

Text:よるよる

コリュキオンでのリバーサル封じ

コンボの締めを病風で締めた後は、轟雷を重ねて起き攻めに持ち込むのがキャスターの定石だが、相手を遠くでダウンさせた場合は、隕石を重ねてから弱瞬来による表裏二択を迫るのも有効だ。轟雷重ねと同じく、ヒット後は空中コンボに持ち込めるので、魔力ゲージと相談して起き攻めをチョイスしていこう。

また、魔力ゲージが余っている場合は、コリュキオンを重ねて勝負をかけに行くこともできる。コリュキオンを重ねることで、相手のリバーサルのほとんどを封じることができるので、ここからは弱瞬来で裏に回ってヒット確認をし、ガードされていたらさらなる二択を仕掛けよう。崩しが凌がれた後は投げを狙っていくのも有効。しゃがみ弱などからダッシュして投げてしまおう。

コリュキオンはリバーサル技に対しても有効。瞬来で裏に回って攻めを継続しよう。

キャスターは初手が弱いので、遠距離では無理に攻めずに相手の自滅を狙っていこう。

対戦攻略

遠坂凛

画面端での連続技がとにかく強力な凛。今回は相手を一気に運んでしまえる空中連続技と、画面端での高威力な追撃を紹介。

Text:ハメコ。

補正切りを狙え!!

①は相手を画面端まで運びつつ補正切りカッティング・セブンカラーズをたたき込むレシピ。弱連環腿ジャンプキャンセル後、すぐに⬇を入れて急降下しつつジャンプ中を当てるのがコツ。魔力解放後、強宝石魔術を素早くSCしてカッティング・セブンカラーズを出せば、ダメージ補正が切れるため6000近くのダメージを与えられるのだ。②は画面端で投げた後の追撃。崩拳〜宝石魔術のつなぎを遅らせることで、再び中崩拳が間に合うようになる。なお、セイバーと桜、ルヴィアには強崩拳〜宝石魔術から{弱連環腿JC→中崩拳〜宝石魔術}×3→弱連環腿JC→カッティング・セブンカラーズにしよう。

オススメ連続技

①しゃがみ強Ⓒ弱宝石魔術→弱連環腿Jⓙ⬇入れ続け〜下降中中(→着地)→{立ち中Ⓒ弱連環腿ⓙ⬇入れ続け〜下降中中(→着地)}×2→立ち中Ⓒ弱連環腿ⓙ強連環腿→中連環腿ⓙジャンプ中Ⓒ空中弱宝石魔術→下降中中(→着地)→立ち中Ⓒ弱連環腿ⓙ強連環腿{(画面端到達時)→魔力開放→しゃがみ中→立ち強→しゃがみ強Ⓒ弱連環腿ⓙ強宝石魔術SC→カッティング・セブンカラーズ}

②(画面端)投げ→強崩拳〜宝石魔術→中崩拳〜宝石魔術×5→カッティング・セブンカラーズ→弱連環腿→魔力開放→弱連環腿ⓙ強宝石魔術SC→カッティング・セブンカラーズ

●アサシン補足:連続技②は空中カウンターヒットから、相手のゲージを100パーセント減らす。バーサーカーには決まらないので、立ち強→弱鬼殺し→ハイジャンプ【弱→中】と前述の連続技を決めよう
●士郎補足:ジャンプの着地に投げ抜けを入力する相手には、後方ジャンプ強を狙おう。●遠坂凛補足:②はバーサーカーにのみ中崩拳〜宝石魔術×4→弱連環腿→カッティング・セブンカラーズにしよう。

ライダー

高威力連続技の難度が全体的に高いライダーは、補正切りもやっぱり難しい。努力とキャラ愛でカバーするしか無い!?

Text:ハメコ。

注目の技

①は画面端での新たなレシピ。ゲージを120%消費するが、相手のゲージを約180%奪える上、ダメージも3200程度と高い。②はベルレフォーンからの追撃。中アレストチェーンは不安定だが、当たれば魔力開放から再び追撃できる。ゲージが無いなら中アレストチェーン～ヒット時強にしよう。③はブレイカーゴルゴーン中のベルレフォーンからアサルトアタックのつなぎを活用した追撃。しゃがみ強2発目がヒットした瞬間にキャンセルを掛けることでベルレフォーンにダメージ補正が掛からなくなり、5800もの体力を奪える。

オススメ連続技

①(画面端限定)中ストームシュート→強ライズシュート→{弱ライズシュートⒿ強ライズシュート}×3→弱ライズシュートⒿ中アレストチェーン～ヒット時強

②(画面端付近)騎英の手綱(ベルレフォーン)→中アレストチェーン～ヒット時弱→魔力開放→弱ライズシュート～

③(ブレイカーゴルゴーン使用後・ゲージ300%)しゃがみ中→立ち中→立ち強Ⓒ中ストームシュート→魔力開放→しゃがみ強2発目Ⓒ騎英の手綱(ベルレフォーン)→アサルトアタック→しゃがみ強2発目Ⓒ騎英の手綱(ベルレフォーン)(→中アレストチェーン～ヒット時強)

言峰綺礼

対戦攻略

勝負を決める大きなダメージ源となるのは、やはり画面端での連続技。運び～画面端連続技の流れを確認しよう。

Text:ラオウ

注目の技

切り返しに活躍するのは強連環腿だが、実は中連環腿にも出始めに無敵時間がある。しかし攻撃発生の直前に無敵が切れてしまうので、ゲージが無いときのあがきとして覚えておこう。

また、言峰は強力な連続技を生かすために画面端に追い詰めることが肝要。ジャンプ弱を弱連環腿と組み合わせれば、運びのパーツとして活躍する。

オススメ連続技

①打開～斧刃脚～外門頂肘→しゃがみ中→立ち中→立ち強Ⓒ{弱連環腿Ⓙ下降中弱(→着地)}×N

②強連環腿Ⓒ魔力開放→弱連環腿Ⓙ弱黒鍵→弱連環腿Ⓙ強黒鍵Ⓒアジダハカ

①は画面端までの運び用連続技。弱連環腿後のジャンプ弱は、下り際に出す。レバーは下要素に入れて落下速度を速めよう。②は画面端での高威力コンボ。強連環腿の着地のスキは、魔力開放でキャンセルすることで弱連環腿につなげられる。最後の強黒鍵→アジダハカは、強黒鍵ヒット前にコマンドを完成させてキャンセルしよう。成功すれば連続技補正が切れた状態でアジダハカがヒットし、大ダメージを与えられる。

ギルガメッシュ

今月はバビロン時の新着連続技を紹介するぞ。中でも補正切りを活用した連続技②は体力半分を奪えるのでマスター必須だ!!

Text:ハメコ。

バビロンからの連続技を強化せよ

①はバビロン時の新たな追撃パターン。しゃがみ中→立ち強～強のつなぎがシビアなので練習したい。②は①のつなぎを組み込みつつ補正切りゲートオブバビロンにつなぐ。120%ほどゲージを消費するだけで5000以上のダメージを与えられる。③は➡⬇↘+中待機時の画面端でのループ。弱エイラルガル後、落下する相手の下に"置く"ように➡⬇↘+中を開放すれば、さらにしゃがみ強で追撃できるのだ。

オススメ連続技

①(バビロン時)立ち中→しゃがみ中→立ち強～強→立ち強～強→立ち中→しゃがみ中→しゃがみ強Ⓙ強Ⓒ中エイルラガル

②アンシャルⒸ⬇⬇+強→(バビロン)➡⬇↘+中(弱に待機入れ替え)→立ち強～強→立ち強～強→立ち中→しゃがみ中→しゃがみ強～強(→➡⬇↘+中開放)Ⓒゲート・オブ・バビロン

③画面端限定・バビロン時・➡⬇↘+中待機中)しゃがみ強2発目Ⓒ弱エイラルガル(→➡⬇↘+中開放)→➡⬇↘+中～待機→しゃがみ強～

間桐桜

対戦攻略

今月はおなかがすきましたを組み込んだ超高威力な連続技と、⬇⬋⬅系の待機入れ替えを駆使した地上でのループを紹介だ。

Text:ハメコ。

指先の限界に挑戦!

①はゲージを200%消費するものの、難度が低く6000近くのダメージを与えられる。②はゲージがほとんど無い状態からでも魔力開放までに100%ためられるのが利点。バーサーカーにはお留守です→立ち中→しゃがみ中→飛んじゃえ→魔力開放としよう。③は操作は忙しいが、ゲージのある限りループできる。ただ、逃がしません後にレバガチャされると立ち弱がつながりにくくなる。

オススメ連続技

①しゃがみ強Ⓒ{飛んじゃえⒿ邪魔です}×2→飛んじゃえⒿ邪魔です～待機Ⓒ立ち中→しゃがみ強(→邪魔です開放)Ⓒおなかがすきました

②しゃがみ強Ⓒお留守です→しゃがみ中Ⓒ飛んじゃえⒿ中→強(→着地)→立ち中Ⓒ飛んじゃえ→魔力開放→しゃがみ強Ⓒ邪魔です～待機Ⓒ立ち中→しゃがみ強Ⓒおなかがすきました(→邪魔です開放)

③立ち弱→立ち中→しゃがみ中→立ち強5発目Ⓒ逃がしません～待機Ⓒ立ち弱(弱に待機入れ替え)→立ち中→しゃがみ中→立ち強5発目(逃がしません開放)Ⓒ逃がしません～待機→{立ち弱(押し続けて弱に待機入れ替え)→しゃがみ中→立ち強5発目(逃がしません開放)Ⓒ逃がしません～待機}×α

③はレバガチャで多少復帰を早くできるが、こちらの入力がしっかりしていれば回復する、しないを問わずループできるぞ。

はみ出し F/AC ●ライダー補足:聖杯必殺技版ベルレフォーンからもアサルトアタックがつながるぞ。●打開～斧刃脚～穿弓腿→弱連環腿→アジダハカなど、高い打点でアジダハカを当てた後は強連環腿などでさらに連続技を伸ばせる。●ギルガメッシュ補足:連続技②はゲートオブバビロンのコマンド入力中に弱を離すといい。●桜補足:③のループは立ち強の5発目をヒット確認してから弱離す～⬇⬋⬅+強としよう。

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

2008年 9月30日(火) 当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。

※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

セガ様ご提供

1 MELTY BLOOD Act Cadenza エクストラサマービーチフィギュアVol.2
3種セット2名様

2 DEAD OR ALIVE エクストラサマービーチフィギュア feat.山下しゅんや
2種セット3名様

3 東京ジョイポリスパスポート
5組10名様

タイトー様ご提供

4 悠久の車輪～Eternal Wheel～ オリジナルサウンドトラック　2名様

5 豆しば 豆サイズマスコット
5種セット2名様

アークシステムワークス様ご提供

6 『BLAZBLUE』設定資料ファンブックセット
3名様

第46回アミューズメントマシンショー事務局様ご提供

7 第46回アミューズメントマシンショー入場券　20組40名様

※この賞品賞品のみ9月10日必着です。

システムサービス様ご提供

8 ヤッターマン コレクターズフィギュア Part3
2種セット1名様

バンプレスト様ご提供

9 ひぐらしのなく頃に解 組立式フィギュア 3名様

10 機動戦士ガンダム00 DXヒロインフィギュア4
3名様

11 ドラゴンボールZ 組立式 DXドラゴンボールクリーチャーズ
3名様

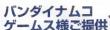
バンダイ様ご提供

12 MG 1/100 RX-78-2 ガンダム Ver.2.0
2名様

バンダイナムコゲームス様ご提供

13 ナンジャタウンパスポート
5組10名様

編集部提供

14 アルカディア特製図書カード 10名様

15 ニンテンドーDS Lite
2名様

16 新型プレイステーション・ポータブル
2名様

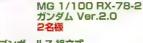
※PSPとDSの色は当選してからのお楽しみ！

2周目の突入条件とステージ5を大攻略!

怒首領蜂大復活 Ver.1.5
■メーカー　：ケイブ
■ジャンル　：縦スクロールシューティング
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2008年5月(稼働中)
■使用基板：—

Text:伊勢猫

1周クリアを目指す上で、最大の難関ともなるステージ5を徹底攻略！　さらにその存在が明らかとなった2周目突入の詳細情報までを併せて掲載していくぞ!!

2周目の詳細は63ページへ!

STAGE-5
「あの未来に続く為」だけ、の戦いだった

これまで以上の敵弾幕に加えて、ティガリリ・シード＆アイビー地帯が行く手を阻む最終ステージ。オートボム実装で格段に練習しやすくなったので、最後まで諦めずにクリアを目指そう!

AREA A　ハイパー持ち越しが大安定

テントウ編隊からスタートする序盤のザコラッシュ地帯は、ェアロウの出現位置を覚えて、画面左→右→左と大きく切り返しながらショット破壊。レーザーで進路が塞がれているガトリングレーザー地帯は、ハイパーの連続使用で安全確実に抜けられる。

具体的には、1基目が見えた時点でハイパーを発動〜砲台の根元にレーザー張り付き（以下、オーラ撃ち）。破壊後はショットで敵弾を押し返し、2〜3基目のガトリングレーザーも同じ要領で繰り返せばOK。逆側を併走するニペンシーズは、2基目の破壊後に接近＆オーラ撃ちで破壊してから3基目へ向かうのが安全だ。

根元の部分は体当たりしても問題無し。レーザー発射口だと破壊に時間がかかるので要注意!

ニペンシーズは2基目の破壊後まで放置。破壊後はショットで戦車群を破壊しながら3基目へ。

AREA B　見えない戦車群に要注意!

1セット目のガトリングレーザー地帯を抜けた直後は、フラフィ編隊×2セット〜ェアロウ×4機〜フラフィ編隊×1セットを画面右→左→右→左と敵弾を誘導しながら大きく切り返していけば問題無いハズ。

1セット目と逆配置のガトリングレーザー2セット目は、基本的に同じ要領で破壊すればOKだが、2基目に隠れた戦車群が至近距離から敵弾を撃つので注意すること。

中ボス前のフラフィ編隊〜ェアロウラッシュ地帯は、最後に右→中央→左…の順番でェアロウが大量に出現。フラフィ編隊を倒したら即座に画面右側へ移動、以降は少しずつ左へ移動しながら敵弾を引き付けよう。

余計な敵弾が絡む2セット目の2基目と3基目は、中央に敵弾を誘導して画面端でオーラ撃ち。

2基目は戦車の敵弾、3基目ならフラフィ編隊の敵弾を見ながら中央方向へ移動して撃ち込み。

STAGE-5 AREA BOSS

■BOSS DATA

名称	得点
ぱふぇ☆シャドウG	900,000Pts.
ランコウ	2,000,000Pts.

裏ルート中ボス①　対ランコウ戦

1戦目となるステージ5裏ルートの中ボス・ランコウは、破壊可能なビットから大量の針弾と弱レーザーを繰り出す攻撃パターンが特徴。とはいえ、弾速が遅い＆敵弾の耐久力が低いため、ハイパーのショット相殺を使えば簡単に倒せる。

まず、出現直後のビット展開〜ピンク針弾の攻撃パターンに合わせてハイパー発動〜弾幕をショット相殺。次の扇状ピンク弾×2＋ビットレーザー＆3ウェイ針弾もショット相殺でいいが、この辺りで出現するジクウコウに注意すること。

本体の扇状弾が止まったのを確認できたら、レーザーに切り替えて本体へ撃ち込み。再度のビット展開〜バラ撒き青針弾をショット相殺すれば、次の攻撃パターンへ切り替わる前に撃破可能だ。

最初の攻撃パターンに合わせてハイパーを発動。ショットで敵弾を相殺する。

扇状弾に合わせてレーザーが飛んでくるので、小出しレーザーで相殺しよう。

表ルート中ボス①　対ぱふぇ☆シャドウG戦

表ルートの中ボスは、本体の耐久力が低い＆敵弾が遅いのでハイパー＆ショット相殺で終了。

ただし、高速化した自機狙いの青中弾を撃ち逃しやすいので気を付けよう。

倒すだけならハイパーのショット相殺で楽勝。ただし、速攻で倒すと……早回し分のザコ編隊が増えるので注意!

名称	フラフィ
得点	240Pts.

名称	ギガク
得点	本体:280Pts. 砲台:150Pts.

名称	ソガク
得点	本体:280Pts. 砲台:220Pts.

名称	シュガク
得点	土台:840Pts. 砲塔:320Pts.

名称	テントウ
得点	470Pts.

AREA C 蜂アイテムの回収前にハイパーを発動!?

裏ルート専用の逆スクロールマップは、テントウ&エアロウ編隊のラッシュ地帯。これまで同様に左右へ大きく切り返し&ショット破壊が基本とはいえ、弾速が遅いエアロウの自機狙い弾に注意が必要で、ちゃんと自機狙い弾を確認してから切り返さないとミスにつながりやすい。

なお、スクロール停止後は、蜂アイテム×2個を回収する直前にハイパーを発動。これでコンボ切れの防止に加え、ティガリリ・シード&アイビー直前を弾消しできる。

逆サイドのエアロウが撃つ青針弾を見て切り返し始めよう。

スクロールが止まったらコンボが切れる前にハイパー発動。

メーター MAXの効果でコンボ継続してアイテムを回収だ。

AREA D1 戦車群の出現位置を覚えて即座に破壊

ハイパーのショット相殺でしばらく進むと、いよいよティガリリ・シード&アイビー地帯へ突入！　この辺りでハイパー解除の弾消し効果が発動するので、無敵中に左回りシードのすき間へ入って、画面右上に出現したガンデッキを即座に破壊。以降は下記のようにして、戦車群を破壊し順番に抜けていこう。

2セット分のシード&アイビーを抜けた直後は、右回りアイビーに沿って左側へ大きく切り返し、残りのザコ戦車を一掃。アイビーのレーザーが止まったらショットで右側へ切り返して、フラフィ編隊～スクランブルステーションを破壊すればいい。

この辺りでシードへレーザーを撃ち込めばアイテム出現&回収可能。

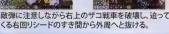
スクランブルステーションの前に左側のザコ戦車を一掃しよう。

ティガリリ・シード&アイビー地帯①

左回りシードの青弾に注意し、右回りアイビーのすき間から外周まで移動してガンデッキを密着破壊。

後方へ移動&ザコ戦車とガンデッキを破壊。アイテム出現&回収～先頭アイビーの脇を抜け内周へ。

ティガリリ・シード&アイビー地帯②

敵弾に注意しながら右上のザコ戦車を破壊し、迫ってくる右回りシードのすき間から外周へと抜ける。

外周へ出たらシードに沿って移動&戦車群を破壊。敵弾を引き付けて右移動でアイビーを抜けていく。

AREA D2 取り忘れに御用心?

上下スクロールのシード&アイビー～アイビー×4セット地帯は、無理して内周へ入る必要無し。基本的にレーザー相殺で進み、左スクロール時のみ出現するブルーボトルに注意しよう。

余ったハイパーはシード&アイビーかアイテム回収時に使うといい。

逆スクロールの終わり際は左～右下へ敵弾を誘導&アイテム回収だ。

AREA D3 残りの道中はハイパーを温存して中ボスを目指せ!

再度の左スクロール～ザコラッシュ地帯を抜ければ、オーラスのティガリリ・シード&アイビー地帯がスタート。合計3セットの通過中はスロー状態なので、焦らずに安全なポイントを順番に移動すること。むろん蜂アイテム×2個も忘れずに回収していこう。

2回目のブルーボトル地帯は、フラフィ編隊を全滅～レーザーでステーションを破壊～エアロウを撃破の順に。

ティガリリ・シード&アイビー地帯③

1セット目のレーザーを相殺&正面のガンデッキを破壊。アイビーに体当たりしないように青弾をジグザグに右下回避して、1個目の蜂アイテムを回収する。

ティガリリ・シード&アイビー地帯④

即座に画面右端まで移動（2個目のアイテム出現）、正面アイビーの脇をすり抜けて内周へ移動&ザコ戦車群を一掃。2個目のアイテムを回収&左上から脱出だ。

	名称	得点
	ヒガク	1,900Pts.
	エアロウ	3,680Pts.
	ビーナスズフライトラップ	86,400Pts.（初期版、Ver.1.5共通）
	ガトリングレーザー	500,000Pts. Ver.1.5：50,000Pts.
	五連レーザー砲	初期版：100,000Pts. Ver.1.5：10,000Pts.

STAGE 5
AREA BOSS

ぱふぇ☆シャドウA
(表ルート／中ボス②)

リュウコウ
(裏ルート／中ボス②)

■BOSS DATA

名称	得点
ぱふぇ☆シャドウA	1,000,000Pts.
リュウコウ	2,000,000Pts.

裏ルート中ボス② 対リュウコウ戦

2戦目となる中ボス・リュウコウ戦では、フラフィ編隊を破壊直後のゲージ消失前にコンボ継続も兼ねてハイパーを発動。出現直後にレーザー撃ち込みでダメージを稼いでおき、自機狙いのピンク中弾＋5ウェイ青リング弾×2が始まったらショット相殺で弾速をダウンさせつつピンク弾の脇で少しずつ移動&回避する。

高速化した3ウェイ青リング弾＋全方位ピンク弾×2＋撃ち返しレーザー×2は、画面中央から外側へ向かってピンク全方位弾だけを見て回避すればOK。少し耐えれば、弾消し効果で弾幕が消える。

最後のワインダー複合弾幕は、本体端から逆側へ向かって少しずつ移動&敵弾の誘導で問題無し。進行方向でレーザーを相殺した際の撃ち返し弾に注意しよう。

高速リング弾はランクが高いと相殺不能だが、弾速ダウンで簡単に回避可能。

ハイパー継続で高速化しても基本は同じ。ピンク全方位弾だけ注視すること。

表ルート中ボス② 対ぱふぇ☆シャドウA戦

基本的に2戦目の中ボスも、ハイパー発動&ショット相殺だけで簡単に撃破できる。ハイパー未使用でも難しい弾避けは無いが、早回し分のエアロウ編隊で再チャージ可能なので惜しまず使っていい。

いずれも弾速が遅いため、シャドウAよりも簡単に回避可能。ハイパーを使っても問題無くショットで相殺可能だ。

AREA E ハイパー発動でコンボ切れを防止!

リュウコウ撃破した直後は、早回し分のエアロウ編隊をレーザー破壊～テントウ編隊までつないでショットに切り替え。エイコンーンを目安に画面の左寄りに移動して、フラフィ編隊&シュガク砲台×2を一掃。ニペンシーズの1台目→右側のシュガク砲台×2と順番にレーザー撃ち込み&右移動で破壊し、スクランブルステーションへ。

1個目のスクランブルステーション破壊後は、ブルーボトルを左右に切り返しながら2個目を破壊。ニペンシーズの2台目を同じ要領でレーザー破壊&ハイパー発動すれば、ビーナスズフライトラップまで継続していける。

1台目は左→右の移動でコンボを継続可能。左前方のフラフィ編隊はショットで破壊だ。

ブルーボトルの高速リング弾は左半分で切り返し。ステーション破壊～右前方へつなごう。

2台目の破壊直後は、ハイパー使用でコンボ切れ防止&解除の弾消しを有効活用できる。

E

AREA F ハイパー解除の弾消し効果で安全確保

ビーナスズフラオトラップ～五連レーザー砲の左スクロール部分は、優先破壊すべき敵機の見極めが重要になる。

1セット目に関しては、あらかじめニペンシーズ直後に仕込んだハイパーが、ビーナスズフライトラップの1機目で弾消し効果を発動。出現直後の弾幕を一掃できるため、五連レーザー砲までに余裕を持って破壊できる。以降は自機レーザーで五連レーザー相殺&小出しショットの繰り返しで進めばいい。

解除時の無敵はオーラ撃ちのチャンスだが欲張り過ぎると危険なので早めに後退しよう。

AREA G ガンデッキ&シュガク砲台の破壊が最優先

1セット目～2セット目の間に出現するエアロウ編隊は、右下→左下へ敵弾を引き付けながらショット破壊する。

そのままシュガク砲台→ガンデッキと出現順に破壊して、2機目のビーナスズフライトラップへレーザーを撃ち込みにいけば安全確実。スクロールが停止する五連レーザーは、画面左下→右端まで切り返し。この位置だとレーザー相殺しないので、残った戦車群&五連レーザー砲を左移動で一掃。

ガンデッキなどを先に破壊すれば、無理な弾避けを一切せずにレーザー撃ち込みが可能。

BOSS

AREA H ハイパー発動で即座に撃破も可能

最終エリアのボス前には、拡散リング弾幕を放つ大型の移動砲台・ドガクが出現。ドガク単体なら問題無いが、ザコ戦車&砲台群やフラフィ編隊が常時出現し続けるため、敵弾の誘導パターンは必須事項だ。オーラスのテントウ編隊～エイコーンは、画面端から少しずつ移動&誘導すれば問題無い。

フラフィ編隊に合わせて左右へ切り返し&ショット破壊して、編隊の3セット目を引き付けてレーザー破壊する。

ボス前でボムアイテム&蜂アイテム×2個を回収。ハイパーを温存していた場合は、回収前にハイパーを発動だ。

H

G　F

	名称			名称			名称			名称			名称	
	名称	コントロールセンター		名称	次元ソナー		名称	データセンター		名称	リアクター		名称	キャパシターユニット
	得点	5,800Pts.		得点	2,170Pts.		得点	350Pts.		得点	980Pts.		得点	630Pts.

STAGE-5 BOSS

Element Daughter 05 "Shooty"

シューティ

ハイパーの相殺効果を活用できるポイントが少なく、ボム無しだと長期戦になりがちな対シューティ戦。1周クリア狙いの場合は、惜しまずにボムを使い切ろう。

■BOSS DATA

名称	得点
第一形態	500,000Pts.
第二形態	600,000Pts.
第三形態	5,000,000Pts.

堅実な弾避けこそが最重要

1周目ラスボスとなるシューティ戦は、高速弾交じりの攻撃パターンが多いため、下手なハイパー使用で逆に難度が跳ね上がる難敵。敢えて使うのであれば、出現直後の1回or最終形態の押し切り用と割り切った方が結果的にミス回数も少なくなる。

長丁場となる第一形態では、増殖弾の軌道を見極めづらいⓒに要注意。スタート直後にボス本体の移動方向を見て、逆側へ自機を移動させると避けやすい。第二形態の爆風が落下してくるⓕでは、あらかじめ画面端に自機移動させておけば楽になるハズだ。

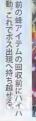
軌道が読みづらい第三形態オーラスのⓙは、1回目のさく裂時に爆風の軌道が自機狙いで固定されている。このため、2回目の炸裂後に爆風を大きく避ければいいのだが、ボス本体からの起爆レーザーを相殺すると大混乱。本体正面ではなく、分裂した機雷の外側へレーザーを撃ち込むようにすると安全だ。

ボス前の蜂アイテムの回収前にハイパー発動。これでボス出現へ持ち越せる。

間隔が広い1セット目でレーザーを撃ち込み、2セット目はショットで安定

5～6個目の爆風か画面端に密着しているので、このポイントで切り返しだ。

起爆レーザー用を相殺してしまった場合は、ハイパーorボムで仕切り直そう。

第一形態

青針弾の間隔が狭くなるⓐは、ピンク弾の大きなすき間をキープ＆青針弾の軌道を見て微調整が基本。発射角度が変化するⓑは、青リング弾の動きに合わせてピンク弾を横切るといい。

機雷増殖弾×4＋自機狙い連射弾×2のⓒは、本体の移動で機雷の間隔が広がったタイミングで切り返すのが基本。2巡目専用の攻撃パターンⓓは、レーザー撃ち込みなら見ないで済む。

第二形態

炸裂機雷＋9ウェイ連射弾のⓔは、レーザーの内側で1セットごとに左右へ移動＆機雷に横軸を微調整でOK。2段階で炸裂するⓕは、画面端で爆風が当たらない位置で炸裂弾を避ける。

5ウェイ連射弾後のⓖは、レーザーが重なっていない側へ向かって移動すれば特に問題無し。一定間隔で青弾orピンクの連射弾が正面をふさぐⓗは、焦せらずに正面で微調整しよう。

第三形態

リング連射弾＋ピンク針弾を旋回軌道で撃つⓘは、3セット目のピンク弾で始まる青リング連射弾の逆回転に注意。オーラスのⓙは、3ウェイで広がる爆風の軌道を考えて移動しよう。

2周目突入の条件

稼働直後から話題となっていた2周目の突入条件を公開。1周目クリアからが本当の戦いだ!!

超絶難度を誇る2周目の存在については、稼働直後から存在が確認されていた本作。先月のバージョンアップに伴って、一部条件が変更されている。

Ver.1.5対応のオフィシャル公開された突入条件は、リストの通り。1コイン、シングルプレイを両ルートで必ず満たす必要があり、表ルートは、どちらかを満たせばOKだ。裏ルートはすべての条件を満たす必要があるぞ。

裏ルート2周目のみ真ラスボス・ヒバチがオーラスで出現する。

●裏ルート2周目●

- 1コイン＆シングルプレイ
- ミスした回数が1ミス以内
- 使用したボム数が2発以内
- 蜂アイテムの取得数45個

●表ルート2周目●

- 1コイン＆シングルプレイ
- 使用したボム数が2発以内or蜂アイテム取得が35個以上のどちらかを満たす

名称	得点
ニベンシーズ	土台:21,200Pts. 砲台:34,600Pts.
ブルーボトル	10,800Pts.
ガンデッキ	18,390Pts.
スクランブルステーション	61,970Pts.
[illegible]	1,100,000Pts.

おまたせー！ いよいよワタシの出番さねっ！

まもるクンは呪われてしまった！

まもるクンは呪われてしまった！
■メーカー：ガルチ／グレフ
■ジャンル：シューティング
■操作方法：8方向レバー＋2ボタン
■発売日：2008年7月（稼働中）
■使用基板：NAOMI

8月3日に新宿で開催された「まものろ」稼動記念イベントの様子が、アルカディアモバイルのNewsに掲載されているぞ。携帯電話で今すぐチェックだ！

Text：黒鉄タカスエ

新感覚シューティング『まものろ』。今月はいよいよ解禁となった新プレイヤーキャラクター「地獄谷ふるる」の性能と、各種データ、条件を公開するぞ。

地獄谷ふるる

地獄谷ふるる 使用条件

スタート可能クレジットが入った状態のアドバタイズ画面で、[illegible]・A・B・[illegible]・A・B・[illegible]と入力

年齢：?歳
好きなもの：金平糖・御神木サマ
嫌いなもの：暗い所
趣味：冥界温泉めぐり

ふるるのショットは正面に真っすぐ発射するタイプ。パワーアップすると、オプションが自分の周囲を左右に移動しながら攻撃を行なう。呪われ状態のときも同様だが、左右の移動幅が少し大きくなり攻撃範囲が広がるのが特徴だ。ショット自体の攻撃力も非常に高く、使いやすいキャラといえるだろう。

超難度の"オリジナルミッション"に挑め！

ミッションを二つ以上クリアすると、新たにオリジナルミッション「大神鴉撃破」が追加される。ここは空中を飛んでいく強制スクロール面で、最終面Aにも登場するボス「大神鴉」を撃破するのが目的となっている。シャレにならない難易度を誇っており簡単にはクリアできないが、大幅なスコアアップが期待できるステージだ。腕に自信のある人はぜひ挑戦してみよう。

最終面分岐条件を公開

本作の最終面には二つのパターンがある。最終面Aはいわゆるハズレの最終面で、真エンディングを観るためには最終面Bを目指さなければならない。分岐の条件を以下に紹介するので、最終面Bを目指そう。

●最終面A

「クリアしているワールドが三つ以下」、「オリジナルミッション未クリア」のときにワールドクリア時の残りタイムが1分未満のときに出現

●最終面B

最終面Aに移行することなく、ワールドを四つクリアすれば出現する。さらに、キャラクターごとに特定の条件を満たして最終面Bをクリアすると、ボーナスグラフィックが表示される。

キャラクター性能表

隠しキャラのふるるを加えた全5キャラの各種性能をA～Eの5段階評価で紹介。それぞれショットタイプ以外にも細かな違いがあるので、この表を参考に使用キャラを選んでみるのもいいだろう。

	[illegible]	[illegible]	[illegible]	呪われ中ショット	[illegible]	[illegible]	[illegible]
まもる	D	E	B	D	E	C	E
マコノ	A	A	D	C	A	E	E
キンヤ	E	E	C	B	E	A	A
ベニ子	D	D	C	D	C	D	D
ふるる	C	C	A	A	B	C	B

（※1……フィールドに触れている敵の体力を削る威力）

タイムアタックに挑戦しよう！

本作では、最終面Bクリア時の残りタイムを競うランキング「タイムアタック」が用意されている。最終面では、それまでの残りタイムとは関係なく制限時間4分が与えられ、クリア時の残り時間が評価の対象となる。ちなみに、プレイ中にスタートボタンを押すことで残り時間を確認できるぞ。

最終面Bでは、プレイ中にスタートボタンを押すと、残りタイムがチェックできる。

雷の翼がXbox 360で甦る!!

■雷電Ⅳ
■メーカー：MOSS
■ジャンル：3Dシューティング
■発売日：2008年9月11日
■対応機種：Xbox 360
■価格：6,800円（税込7,140円）
■CERO：A（全年齢対象）

TEXT：けっつ大先生

これはただの移植ではない！　アーケードでは入れられなかった要素、新機体による新たなる試み、細部にわたるバランスの再調整、そして「Xbox 360」ならではのさまざまなギミック。これが「雷電Ⅳ」の最終形態だ！

過去と未来のクロスオーバー！　完全版『雷電Ⅳ』

●まさに完全版『雷電Ⅳ』

本作のメインともいえるのが「Xbox 360 Mode」だ。このモードはなんとアーケード版をベースに、敵の配置や難易度などが再調整されているのだ。さらに新ステージも2面加えられており、まさに完全版『雷電Ⅳ』といえる仕上がりとなっているぞ。そのほか「Arcade Mode」としてアーケード版を忠実に再現したモードももちろん収録されているぞ。

ハイスコアランキングやリプレイなどの追加要素が満載。

●ネットでハイスコア

Xbox 360ならではといえるのが、「Xbox LIVE」を利用したハイスコアランキングだ。「Xbox 360 Mode」、「Arcade Mode」がそれぞれランキングに対応。当然コンティニュー不可、残機やボムなども初期設定といった集計ルールがあるので注意しよう。さらに保存した自分のリプレイデータをランキング上で公開することも可能となっているぞ。

●ダウンロードコンテンツ

Xbox LIVE マーケットプレースではテーマやテーマアイコンパックなどを購入することが可能となっている。なかでも気になるのが追加機体データで、旧雷電機「Fighting Thunder MK-2」とアイテムキャラとしておなじみの「フェアリー」をダウンロードして使うことができるぞ。旧雷電機はなつかしの8段階パワーアップに破壊力抜群のボムが特徴。そしてハイスピードキャラのフェアリーには今までの『雷電』シリーズにはなかった新しい攻撃スタイルが詰め込まれている。現在進行形の『雷電』を体感することができるぞ。

幻想的なフェアリーの攻撃。方向キーとボタンの操作で攻撃範囲が広げられる。

レーザーに注目。これまでの『雷電』シリーズには無かった貫通型だ。

●充実の内容！

縦画面ゲームの移植といえば気になるのがディスプレイ設定。『雷電Ⅳ』では画面の回転はもちろん、微妙なサイズ調整までできる詳細な設定がなんとプレイ中でも可能。また、Xbox 360ではすっかりおなじみとなった「実績」も数多く存在しているぞ。さらにファンにはうれしいサウンドモードを収録しているほか、待望のサントラCDまで付属。このCDにはオリジナル版のほかにゲームミュージック界の著名なメンバーによるアレンジまで収録されている。まさに完全版『雷電Ⅳ』といえるボリュームとなっているのだ！

追加ステージの新たなる敵。この攻撃に耐え切れるのか!?

期待の移植版を小阪ライターがプレイ

『雷電Ⅳ』プレイ取材記

今回は家庭用発売間近ということで、開発元のモスにお邪魔して、プレイ取材をさせていただいた。

家庭用オリジナル機体のフェアリーは、通常機体と装備は違ったが、非常に使いやすい機体だったぞ。面白かったのが、紫アイテムを取ると泡のような前方集中型のショットが出るのだが、ショットボタンを押した状態でレバーを左右に振ると、ワイドショットに変化すること。状況に応じて使い分ければ強力そうだ。

家庭用ということもあり、練習モードも充実しており、面セレクトで自分の苦手なステージを何回も練習したり、リプレイモードで自分のプレイを見直したり、さらにネットワークに接続するとインターネット上にリプレイデータをアップしているプレイヤーのプレイを見ることもできる。自分の攻略が行き詰まったら、他人のリプレイを参考にしてハイスコアを目指してみよう。プレイした感触からすると、ハイスコアのコツは溜め撃ちのミサイルに隠されている……かも？

五輪も終わり欧州も新シーズン開幕 WCCFもますます燃えあがる!!

今月もレアカード紹介に加え、攻略のヒントにもなる開発者インタビューをお届け。そして現実のフットボールシーンとリンクした新コーナーもスタート。さまざまな視点から『WCCF』の魅力を掘り下げていく。

ワールドクラブ チャンピオンフットボール
インターコンチネンタルクラブス 2006-2007
■メーカー：セガ
■ジャンル：スポーツゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2008年6月(稼働中)
■使用基板：LINDBERGH
公式HP:http://www.wccf.jp/

現代フットボール史に名を刻む名選手たち

ロッソネロに生涯を懸ける英雄

パオロ・マルディーニ

キャリアをスタートさせたミランに忠誠を誓い、親子二代に渡ってキャプテンを歴任(マルディーニの長男も現在ミランに所属)。5度の欧州制覇、イタリア代表最多となるキャップ数(126)のほか、単一チームでセリエAの最多出場を更新するという、まさにバンディエラの名にふさわしい記録を持つ。

スキル　団結の旗手
チームスタイル　フォアザチーム

Mr.ゴールハンター

フィリッポ・インザーギ

ゴールを決めるため以外のプレイで存在感を放つことはないが、得点に対する嗅覚は超一流。ポジショニング、飛び出しに優れ、敵DFのわずかな隙をついてゴールを量産。ビッグクラブとはいえないアタランタでセリエA得点王を獲得した。日本のホビーカルチャーに造詣を持っていることでも有名。

スキル　イスティント
チームスタイル　ゴールハンティング

カナリア軍団の屋台骨

ゼ・ロベルト

左SH、トップ下、ボランチなど複数のポジションで質の高いプレイを見せる万能選手。代表では中盤の底で守備を第一のタスクとしプレイ、06年W杯で栄冠をつかんだ。一方クラブチーム、とくに一時代を築いたバイエルンでは攻撃的な役割を担うことが多く、得点に絡む動きで本領を発揮した。

スキル　ドリブルキング
チームスタイル　ドリブル突破

悲運のテクニシャン

メーメット・ショル

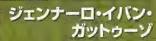
フィジカル重視のドイツサッカー界において、類いまれなるテクニックで観客を魅了した攻撃的MF。度重なる怪我に悩まされながらも鋭いドリブルとパスでバイエルンの黄金期に貢献。『WCCF』ではショートカウンターという希少なチームスタイルを所持。スピーディーなプレイを見せてくれる。

スキル　ハイスピードドライブ
チームスタイル　ショートカウンター

月刊WCCFマガジン **ヒーローズマニアックス**　マルディーニ：メタルなど激しい音楽が好き。元同僚のコスタクルタにたしなめられたことも。　インザーギ　好きなモビルスーツはリックディアス。　ゼ・ロベルト：本名はジョゼ・ロベルト・ダ・シウヴァ・ジュニオ。　ショル：祖父がトルコ人で幼少期はストリートサッカーに興じていた。この辺りのルーツが現役時代のテクニックに活かされている?

今バージョンレアを比較検証

定番白が、ついにレア化

ジェンナーロ・イバン・ガットゥーゾ

シリーズを重ねるごとに強化され、総合値はついに90に。噛みつくような激しい守備はそのままに、穴の無いボランチへと成長した。

デヤン・スタンコビッチ

中盤のどこに置いても機能する『WCCF』きってのマルチプレイヤー。シリーズ途中から両足を使ったプレイを見せるようになった。

白&ヤングスター比較 その1

フェルナンド・ガーゴ

ピンティータ（伊達男）の愛称で呼ばれるアルゼンチンのゲームメイカー。2007年冬にボカからR・マドリードへ移籍。地元ファンからはレドンドの再来として期待されている。本作ではフル出場時のスタミナに不安を残すが、攻守ともに質の高いプレイを見せてくれる。

同バージョン 3バリエーション

デイビッド・ベッカム

本作で一挙に3枚カード化されたベッカム。まずLEだが、クロスも一流だが中に切れ込んでシュートを打つ意識が高いのが印象的。WWFはチームスタイル通り、とにかく早めにクロスを上げる動きが目立つ。黒カードもクロスの意識が高いがアーリーではなく、敵陣を突破して、確実なセンタリングを実行しようとするのが特徴だ。

白&ヤングスター比較 その2

ゴンサロ・イグアイン

ガーゴと時を同じくして白い巨人の一員となったフランス生まれのアルゼンチン選手。移籍初年度はバルサとのクラシコ、優勝が決まる試合での決勝弾など印象的な場面でゴールをゲット。世界的な大物がそろうR・マドリードの攻撃陣の中にあっても輝きを放った。

トラックの『WCCF IC 2006-2007』サードインプレッション ～選手カード編～

トラックとは —— 公式全国大会準優勝の実力を持つ。また、第1回目の世界大会にも参加しているWCCF名物プレイヤー。

[LEショル]
この選手カードは攻撃にスピード感を持たせることができる展開力を持ってますね。ドリブルしがちな場合とパスを優先する場合と、プレイするその日その日で印象が変わるイメージがあるんですが、パスを優先する場合は全部ワンタッチなのでドンドン前へ前へと進んでいくんで、今までのWCCFでは、体感したことのないゲームメーカーです。

[サニョル]
これは僕自身の考えではありますが、サイドバックに求めるのはまずディフェンスありきなんですよ。だから常にアタッキングをかけるようなサイドバックは使いません。その点でサニョルはまずディフェンスを重視しますし、その上で能力的にも高水準なので安心できます。

[印象に残った黒カード]
違いを感じたのはフンテラール、マカーイ、スナイデル、カーンといったところですね。

[カーン]
能力的にはもう説明はいらないと思いますが、今バージョンのカーンを使ってみた感想としては安定感が抜群でした。

[印象に残った白カード]
DFではボカのディアス、ハンブルガーのコンパニ、リバプールのアッガーといったところですね。FWではサビオラです。

[サビオラ]
得点能力が非常に高いです。ただスタミナが基本的に少ないので計算しづらい選手でもあります。

オリバー・カーン

98-99CL決勝ではマンチェスター・Uの奇跡の大逆転に屈するが00-01CLでは見事優勝しビッグイヤーを獲得する。2008年引退。

ハビエル・サビオラ

長年カード化を待望されていた一人。"コネホ（兎）"の愛称を持ち、小柄だがスピードとテクニックにすぐれたフォワードだ。

月刊WCCFマガジン **カード豆知識** ガットゥーゾは初代白カードから11も総合値がアップしており、シリーズ最高峰の出世頭。ほかに大きな飛躍を遂げた選手といえばC.ロナウド。デビュー時の総合値85から今作では93まで上昇。しかしキープレイヤー戦術やプレイヤーのスタイルで活躍度が変わっていくのが本バージョン。既成の考えにとらわれずにいろいろなカードを試してみよう。

Special Interview 2

WCCF開発者ショートインタビュー PART2

——では始めにキープレイヤーの導入についてお願いします。

柏田　従来WCCFというタイトルは、戦術ボタンはあるものの、基本的にカードを置いて後はことの成り行きを見守るというゲーム性でした。そこで今回「個性の感じられる」というコンセプトを受け、どのようにすればプレイヤーの意思をフィールド上に反映させるかと考えつつ、従来のあまり操作をしないWCCFのゲーム性をバランス良く保ち、程よい操作でプレイヤーの意思を反映させる方法としてキープレイヤーを導入しました。

——同じチームスタイルでも選手により違いはありますか？

柏田　同じチームスタイルでも選手の能力や選手の特徴によって違った印象を受けると思います。例えばマンマークを例に出しますが、マークする距離が選手によって違う部分がありますので見た目でも違った印象は受けると思います。

——そのマンマークに関しですが、例えばカンナバロ(WMVP)などは、カンナバロ本人のみがマンマークをするものなんでしょうか、それともチーム全体がマンマークをするものなんでしょうか。

柏田　カンナバロのマンマークの場合はカンナバロ本人のみです。ただ、チーム全体にマンマークをさせるチームスタイルも別にあります。

——ハンドスキルが影響を及ぼすものにしようとしたという意思はあったんですか。

柏田　先ほども申し上げたとおり、まずはプレイヤーの意思を反映させることが第一にあったので、できるだけシンプルな操作性でということも大事なコンセプトでした。ただWCCFというタイトルは操作性という部分では常にさまざまはプレイの方法が試されてきたタイトルだと思いますので、今回も、プレイ中の各局面でチームスタイルを変えていく方法もありだと思いますし、一試合を通じて全くチームスタイルを変えない方法もありだと思います。今回のWCCFはそういった部分で対戦相手もありますので、ある種これが絶対だという正解は無いものと考えて頂いていいと思います。

——チームスタイルの数はどれくらいあるものなんでしょうか。

柏田　おそらく120種類前後ありますし、今後も増えていく予定です。さらに選手での個別性を考えると実質2000種類くらいはあるものと考えて頂いて結構です。

——チームスタイルに関して前までのバージョンのカードを使わなければでないものはあるのでしょうか。

柏田　あります。ただ、旧カードだけで終わらせるつもりは無いのでこれから出るであろう新バージョンのカードにそれらのチームスタイルを持った選手が登場する可能性はあります。

——最強のチームスタイルはありますか。

どのスタイルにも対応するスタイルがありますので遊びの幅が広くなっています。開発側で「これが最強」というチームスタイルは作っていません。完全なじゃんけんではありませんが、スタイル間の相性や配置の妙で、できるだけ最強パターンが生まれにくいような遊びを仕込んでいます。ユーザーさんそれぞれの「最強」を目指して、どんどん遊んで頂きたいと思います。

（2008年7月15日セガにて収録）

Profile

柏田 知大
（カシワダ トモヒロ）

株式会社セガ AM研究開発本部
第三AM研究開発部
AI・選手データ担当

好きなクラブ：ガンバ大阪
好きな選手：二川孝広

柏田氏注目選手

イビチャ・オリッチ

特定の選手に肩入れするよりも旬な選手の動きに注目、分析してサッカーを楽しむのを好む柏田氏。2007-2008シーズン、ブンデスリーガで14得点をマーク。先のEUROでもドイツ戦でゴールを決めるなど活躍。優れたスピードとチームスタイル「ラインブレイク」を使ってゴールを量産したい。

スキル　一瞬の抜け出し
チームスタイル　ラインブレイク

ダビド・ビジャ

柏田氏は「順当過ぎてつまらないかもしれないけど」とビジャも指名。この夏のEUROでは大会7人目となるハットトリックを決め、さらに大会得点王にも輝く。左右どちらの足からでも強烈なシュートでゴールの枠をとらえる。またCLインテル戦では芸術的なFKでその才能を世界に示した。

スキル　曲射の弾道
チームスタイル　プレースキック重視（FK）

月刊WCCFマガジン　**カード化している意外なEURO出場選手**　スイス：ミュラー(05-06リヨン)　ルーマニア：コントラ(01-02ミラン)　ギリシャ：デラス(04-05ローマ)　D-アンデション(02-03キエーボなど)　ロシア：セマク(05-06パリ)　スペイン：セナ(05-06ビジャレアル)など。一味違うEURO選抜を作りたいという人はチームに加入させてみてはいかがだろうか。

WCCF MEETS FN FOOTBALL NOW 9 2008

世界のフットボール事情とWCCF

『WCCF』でカード化されている選手にスポットを当てつつ、世界のフットボール情勢を追っていくという趣旨で始まった本コーナー。今回はこの夏北京で開催された「若手最強決定戦」の五輪に焦点を当てて進行していきます。

ネドベド
(1972年8月30日生まれ)

TOPICS

●ロナウジーニョがミランへ電撃移籍!!

●パリSGに元フランス代表が続々移籍! しかし……。

●ヤングスター候補の見本市、五輪サッカー開催!

チュラム

ジュリ、マケレレといった元代表が移籍し、打倒リヨンの気運が高まるPSG。そこにテュラムも加わる予定だったが、心臓の疾患が発覚。移籍から一転、引退という事態になった。

特集 五輪的WCCF

『WCCF』に登場済みで、五輪代表に選ばれた選手をピックアップ。"○○"縛りなチームの参考資料として役立ててほしい。

U-23 WCCF選手

偶然にも16人という1チームを編成できる選手が集まったがキーパーが不在。U-23にこだわるなら85年生まれのクルチ(05-06ローマ)を加入させるといい。国別に見るとオランダとベルギーの選手が多いことがわかる。フル代表での躍進に繋がることを期待したい。

WCCF的五輪U-23登録選手リスト

FW	サロモン・カルー	コートジボアール	1985/8/5	06-07チェルシー
MF	フェルナンド・ガーゴ	アルゼンチン	1986/4/10	06-07R・マドリード
FW	セルヒオ・アグエロ	アルゼンチン	1988/6/2	06-07A・マドリード
MF	オネル・メッシ	アルゼンチン	1987/6/24	06-07バルセロナ
MF	ジョナサン・デ・グズマン	オランダ※1	1987/9/13	06-07フェイエノールト
MF	ヘドビゲス・マドゥーロ	オランダ	1985/2/13	06-07アヤックス(現バレンシア)
DF	ロイストン・ドレンテ	オランダ	1987/4/8	06-07フェイエノールト(現R・マドリード)
FW	ライアン・バベル	オランダ	1986/12/19	06-07アヤックス(現リバプール)
DF	ウルビー・エマニュエルソン	オランダ	1986/6/16	06-07アヤックス
DF	タエ・タイオ※2	ナイジェリア	1985/4/16	05-06マルセイユ
DF	アレックス・シウバ	ブラジル	1985/3/10	06-07サンパウロ
DF	イウシーニョ	ブラジル	1985/10/12	06-07サンパウロ(現シャフタル・ドネツク/ウクライナ)
FW	ケビン・ミララス	ベルギー	1987/10/5	06-07リール
FW	トム・デ・ムル	ベルギー	1986/3/4	06-07アヤックス(現セビージャ)
MF	トマス・ベルマエレン	ベルギー	1985/11/14	06-07アヤックス
DF	バンサン・コンパニ	ベルギー	1986/4/10	06-07ハンブルガーSV

※1:カードではカナダ国籍だが、オランダ国籍を取得
※2:タエ・タイオは本選前にチームから離脱

注目選手

メッシ
(梅西)

21歳ながら、もはや世界有数のクラックでもあるバルサの新たなる希望。フロントのゴーサインが出て、念願の五輪出場を果たした。

エマヌエルソン
(埃马纽尔森)

将来の代表の鍵を握る選手。左サイドから好機を演出する。クラブでは左サイドバックとして活躍しており、守備意識も高い。

オーバーエイジ

ロナウジーニョ
(罗纳尔迪尼奥)

数々の栄光を得たバルサから新天地ミランへと移籍した世界的クラック。新たな舞台でかつての輝きを再び放つことができるのか。

そのほかのOAたち

DF **サムエル・カバジェロ**(ホンジュラス)
01-02ウディネーゼ(現・長春亜泰/中国)

MF **ファン・ロマン・リケルメ**(アルゼンチン)
06-07ボカ・ジュニアーズ

FW **ロイ・マカーイ**(オランダ)
06-07B・ミュンヘン(現フェイエノールト)

FW **ピーター・オデムウィンギ**(ナイジェリア)
06-07リール

え、君も五輪世代!?

EURO2008出場の選手たち

・クリスチアーノ・ロナウド(1985/02/05)
・ルーカス・ポドルスキ(1985/06/4)
・フランセスク・ファブレガス(1987/05/4)
・セルヒオ・ラモス(1986/03/30)
・ダビド・シルバ(1986/01/8)

フィリップ・センデロス
(1985/02/14)

EURO2008で開催国の自国スイスを若いながらビッグクラブでもまれた経験で牽引した。

次号予告:移籍市場完全レポート

WCCF サポータズボイス

毎月アンケートや質問を募集するコーナー

全国の監督の『WCCF』ライフ、ホームゲーセンの情勢、開発スタッフへの質問を随時募集中。本誌そなえ付きのハガキならタダで送れるので、自由欄にご意見よろしくお願いします。

第1回目は

質問1

あなたの好きなチームスタイルは? です。
そのほか、セガへの質問も随時募集します。
本誌アンケートはがき自由欄にて受けてけております。

ここね→

本誌アンケートはがき以外に一般のはがきでも募集をしています。
あて先→〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 アルカディア編集部「アルカディアWCCF部」の係まで。おはがきお待ちしております。

※内容は8月18日までの状況が反映されています。

月刊WCCFマガジン 特製デッキケース獲得のチャンス!! セガのゲームセンターにて特製デッキケースがもらえるキャンペーンが開始! デッキケースの種類は06-07に登場する8カ国(アルゼンチン、ブラジル、イングランド、フランス、ドイツ、オランダ、イタリア、スペイン)の全8種類。キャンペーンは9月13日(土)から始まり無くなり次第終了。詳しくはWCCF公式ホームページにて!

見えざる手が円卓へと招く新たな力

今月は恒例になったストーリーモード攻略に加え、全国のプレイヤーたちが待ち望んだ追加エクスパンションの最新情報をお届けしていくぞ!!

LORD of VERMILION
ロード オブ ヴァーミリオン

神々への離反

アルカディアモバイルにも掲載!
『ロード オブ ヴァーミリオン』の記事はアルカディアモバイルにも掲載中! 携帯で基本システムから攻略情報までチェックしよう!

ロード オブ ヴァーミリオン 神々への離反
■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー+3ボタン+トレーディングカード
■発売日：2009年9月24日(稼働予定)
■使用基板：Type X2
※記事内容は8月上旬のバージョンを元に作成されています。また、バージョンアップなどで変更される可能性があります

9月24日稼働開始!!

レナス

フレイ

ブラムス

レザード・ヴァレス

『ヴァルキリープロファイル』 イラスト：吉成鋼、吉成曜 (1999年/スクウェア・エニックス)

北欧神話をベースに再構築された世界を舞台に、神々の黄昏・ラグナロクと呼ばれる最終決戦までの壮大な叙事詩を描いた大人気シリーズの第一作。

今回『LoV』の追加カードとして公開されたのは、運命を司る三女神の次女・レナスを含めた、いずれ劣らぬ魅力的な主要キャラクター四人。出典タイトルに準じるのであれば、神族や不死に属した使い魔となるのは間違い無い。

戦乙女に執着する魔術師・レザードと不死者の王・ブラムスは不死っぽい感じだが?

蒼穹の鎧を身に纏いし美しき戦乙女たちがヴァルハラより降臨!

本作の美麗な3Dグラフィックで、おなじみのニーベルン・ヴァレスティを完全再現。光属性を持つ単判定の攻撃だが、コスト数はどうなる?

新たな息吹を吹き込む——境界を超えた異邦人たち

全国規模の正式稼働から早くも二カ月が経過して、7月末に実施されたアップデートでバランス調整が加えられた『LoV』。そんな本作の幅を広げる可能性を秘めた『神々への離反』の存在がついに判明！　現時点で公開された情報からは不明な点も多いが、サブタイトルから察するに神族対策の要素が加えられのことは確実⁉　さらにスクウェア・エニックス作品からゲスト参戦もあるようなので、その稼働を心待ちにしてもらいたい。

大人気シリーズからあのキャラたちが『LoV』の世界へ参戦⁉

シリーズ最新作が発表された『ヴァルキリープロファイル』から、初代キャラクターたちがゲスト参戦。もちろんカードイラストは、キャラデザインを担当した吉[illegible]曜の両氏による[illegible]

独創的な世界観&マルチエンディングが話題となった『ドラッグオンドラグーン』。そのイラストを描くのは、『[illegible]オーガ』でもおなじみとなった藤坂公彦氏が手掛けている。

カイム

アンヘル

レオナール

アリオーシュ

『ドラッグオンドラグーン』

イラスト：藤坂公彦
(2003年／スクウェア・エニックス)

ドラゴンで大空を駆るフライトシューティング要素と、多彩な武器で敵を倒すアクション要素が融合した名作アクションRPGのシリーズ第一作。

復しゅうに生きるドラゴンの契約者・カイムと、そのパートナーであるレッドドラゴン・アンヘルに加えて、それぞれ業を背負った契約者二人が『LoV』の世界へ参戦。このほかにも数多く存在した契約者たちの参戦もあるか？

これまでに無い強化タイプの特殊技を持つアンヘル。一体どんな特殊技があるのか？

契約の代償として声を失ったカイムのオリジナルとなる特殊技。攻撃属性が闇属性ということは、神族以外の種族と考えて間違い無さそうだ。

狂乱に満ちた世界から声無き紋章の戦士が赤龍の翼を従え参戦！

気になる新カードを一足早く大公開!?

新たに追加された使い魔カード紹介

『神々への離反』で追加されるカードを、各種族一枚ずつ、7枚のカードを公開。特殊技の効果や能力値、コストなどもしっかりチェックしてもらいたい。また、戦況に影響を及ぼすスキルにも注目。アルカナスキル持ちが2体居るぞ。

シールド封印時のダメージ増加率

相手のシールドを封印すると、アルカナストーンへのダメージが通常の約2.7倍にアップする。相手が機動力を生かして逃げ回るようなパーティ構成であれば、[シールド] 持ちを入れておくことで戦いを有利に進められ、さらに制圧型パーティへの有力な対抗手段にもなる。中でも貴重なのは、機動力を抑えずに済むSPEED3の [シールド] 持ち。これに該当する使い魔は右の2枚と魔種の【ディアボロス】の3体。[アルカナ] 持ちをデッキに入れない場合はなるべく採用したい。今後の追加カードにも期待!?

アルビオン

グレムリン

カトブレパス

特殊技:強壮粘液

超獣 攻撃 単・雷

移動スピードの速いパーティを組みやすい超獣に、長所を伸ばす使い魔が参戦。高火力+高機動力で相手を追いつめてエクセレントを狙う戦法がより強力になるはずだ。

超獣のコスト15はどれも特殊技が使いやすかったがその選択肢の一つにこのカトブレパスも入ることが予想される。機動力はもちろん、今まで手薄だった雷属性の攻撃が強化されるのも大きい。攻撃力60は超獣の中でも及第点といえよう。

特殊技の強壮粘液は移動スピードを上げるもの。従来同様、ゲージのたまりが遅くて効果時間は約6秒と推測される。

防御力の低さとスキルを所持していないのが難点だが、2NDパーティの候補に入ってくるのは間違い無さそうだ。

ドワーフ

特殊技:疾風怒号

亜人 攻撃 複・雷

これまで亜人に皆無だった[アルカナ]スキルを持つ期待の使い魔。既存の【ゴブリンファイター】と組み合わせることで、制圧型パーティの主軸として活躍できそうだ。

ATK25複攻撃の通常攻撃は、やや心許ない感じの使い魔。防御面もDEF35と打たれ弱いため、後列配置が基本となりそうだ。

特殊技だけでも優秀な使い魔だが、それ以上に亜人の[アルカナ]持ちがポイント。デッキタイプの幅を広げる貴重な存在だ。

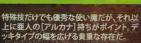
特殊技の疾風怒号は、魔種【ベルゼバブ】と同タイプのATK弱体。効果対象は範囲内の一体で、小円形をした効果範囲は若干短い感じ。とはいえ、コスト10のチャージ速度で使用可能と考えれば、コスト以上の活躍が期待できる性能だろう。

ギリメーカラ

特殊技:目覚めのダンス

神族 攻撃 単・撃

ガネーシャに似た風ぼうをした神族のコスト10使い魔。[illegible]

序盤にサーチ・アイ封印を狙う、主に神族主体のSPEED4パーティに対して効果的。ただし、自身はSPEED3なので、機動力で渡り合うのは少々分が悪い。機動型パーティを想定するなら[シールド]持ちや、【コカトリス】と組み合わせよう。

コストと能力を考えればそこそこ優秀だが、ATKとDEFがかなり低いので戦闘要員としては期待できない。スキルも無し。

コストが10と低く、ゲージのたまりは最速の10秒。2NDに回しておき、サーチ・アイが封印されたら出撃させてもいい。

マイコニド

特殊技：輝く胞子

攻撃 単・光

魔種の定番でコスト10の【グレムリン】と【マンドレイク】を合わせたような能力を持った使い魔。不死対策として有効そうだが、パーティの移動速度が下がるのは難点だ。

効果範囲は超獣【ヴォーパルバニー】と同等なため、前進し過ぎると瞬殺される可能性大。横幅の広さを生かしていきたい。

コスト10の選択肢が増えたのは、魔種使いにとって朗報。【シールド】持ちもありがたい存在だが、SPEED2が最大のネック。

[illegible]ンを与える。コスト10の[illegible]までの[illegible]える。

水虎

特殊技：ダークシュトローム

攻撃 複・闇

海種では初となる闇を使用可能な使い魔。しかもコストが10と破格！ SPEEDは2と遅めだが、[illegible]

[illegible]はさらに種族戦を[illegible]ンクアップする使い魔が登場。[illegible]はすぐに使用可能なため、1STパーティ戦で致命傷を与えることも可能。しかし、無理に前に出すとすぐに倒されてしまう。さり[illegible]

打たれ弱さを手っ取り早く克服するには、【ニクサー】との組み合わせがベスト。無敵時間を利用して仕掛けにいこう。

ほかの罠より効果範囲は若干狭い。海種には優秀な闇属性の使い魔が多い。追加カードでその方向性がますます顕著に？

リゲル

特殊技：パワーサポート

攻撃 単・闇

旧バージョンの異端児ともいえた機甲だが、それを払拭した形の特殊技が秀逸。低レアリティ＆高コストの優良コモンで、手軽に入手可能なのもうれしい1枚。

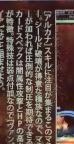
さらに低コスト帯の使い魔が追加されていけば、実用的な機甲単デッキも構築可能[illegible]に。このほかの追加カードはどうなるか。

コスト25の特殊技は乱発こそできないが、【ベガ】と同じDEF75は大きなメリット。攻撃が闇属性なのも密かに優秀だ。

パワーサポートの名前通りに、全体ATK強化が可能な特殊技を持つ使い魔。これまで機甲に欠けていた要素なだけに、その登場を心待ちにしていたプレイヤーも多いハズ。前方密着で中円形の効果範囲は、神族【エンジェル】と同等で扱いやすい。

マミー

特殊技：闇への畏怖

攻撃 単・闇

不死の追加カードは【アルカナ】スキルを持った【マミー】が参戦。もともとシールドを破壊して制圧を有利に[illegible]

【アルカナ】スキルに注目が集まるこのマミー。シールド破壊が得意な種族なので、マミーが加われば圧倒的な制圧を期待できる。カードスペックは闇属性攻撃とHPの高さが特徴。特殊技は弱点付加なので【ヴァンパイア】などと組ませよう。

【マミー】の存在価値は種族ボーナスを得つつ【アルカナ】スキルを使える点。攻撃力と防御力は高くないので注意しよう。

特殊技は闇弱点付加。闇属性持ちの使い魔と組めば殲滅力もそれなりになる。ただしコスト15とやや高いのがネック。

終盤を制して最終ステージへ挑め！

ストーリーモードガイド STORY MODE GUIDE

いよいよ最終マップのアヴァリシアの攻略に突入する。今まで通り各ステージごとに対策を立てて挑めば、そこまで難しくはないので一気に制覇しよう。

始まりの地 アヴァリシア STAGE 6-1

国境の守護者

蹂躙の巨人 ギガス

	使い魔	攻	弱
1ST	・スフィンクス	攻：撃	弱：闇
	・セルケト	攻：雷	弱：闇
	・ヴァーチューズ	攻：光	弱：闇
2ND	・ポルックス	攻：光	弱：雷
	・オークオラクル	攻：光	弱：炎
	・アンデッドスカラベ	攻：雷	弱：光

特殊技のタイミングに注意する

敵パーティは1STと2NDのどちらにも[アルカナ]スキルを持つ使い魔が居るため、制圧力が高い。[アルカナ]スキル持ちの使い魔はSPEED1なので移動は遅いが、ギガスがCPU専用の特殊技で移動スピードを上げてくるので油断は禁物。敵パーティの特殊技は【スフィンクス】と【オークオラクル】、【アンデッドスカラベ】の3体がアルカナストーンにダメージを与えるもの。攻撃や防御に関する特殊技を持つ使い魔がほとんど居ないため、戦闘は楽にこなせるだろう。ただし【ヴァーチューズ】の特殊技には注意したい。自軍の特殊技が一定時間使えなくなるので、【ヴァーチューズ】が特殊技を使う前に特殊技を使っておこう。コスト20なので正面からぶつかった場合は戦闘の真っ最中に使ってくる。よって戦闘開始時に使っておくのがベストだ。

【ヴァーチューズ】の特殊技を使われる前に自軍の特殊技を使おう。初戦ならコスト15以内、それ以降は戦闘開始直後に使い切るといい。戦闘自体は難しくないので安心できる。

制圧スピードは早いが移動が遅めな敵パーティ。何回かエクセレントを取った後わざと中央のアルカナストーンを失い、中央→右の順にアルカナストーンを制圧しても勝てる。

デッキアドバイス

スターター主体の海種で組む場合、【セルケト】と【アンデッドスカラベ】が厄介。【シーパンサー】か【トリトン】などで強化しよう。また闇属性攻撃ができると1STパーティの相手が格段に楽。【みずち】、【ニクサー】のどちらかを入れるといい。

使い魔名	目的
・みずち	闇属性攻撃、HP回復
・シーパンサー	防御力アップ
・クラーケン	スターター
・マーメイド	特殊技をアンデッドスカラベに
・トリトン	攻撃力アップ

始まりの地 アヴァリシア STAGE 6-2

試練の闘技場

深淵より問い掛ける者 愛染明王

	使い魔	攻	弱
1ST	・サキュバス	攻：雷	弱：撃
	・インキュバス	攻：雷	弱：撃
	・ゴースト	攻：雷	弱：光
2ND	・フェニックス	攻：炎	弱：闇
	・キメラ	攻：炎	弱：撃
	・ハヌマーン	攻：炎	弱：闇

弱点を突くか突かれるかが勝負

パーティごとの攻撃属性が雷と炎に特化しているのが特徴で、使用デッキを間違えると瞬殺される。ただし終盤のステージにしては敵パーティの使い魔のコストが低いため、戦闘は楽にこなせるはず。その分敵が特殊技を使用する前に倒すのが難しいので注意しよう。1STパーティは【サキュバス】、2NDパーティは【ハヌマーン】に狙いをさだめよう。特に【ハヌマーン】に炎属性の弱点付加をされると脅威だ。弱点付加の特殊技は使えるまでに時間がかかるので、正面からぶつかりあって戦闘すれば特殊技を使われる前に倒すことが可能だ。【愛染明王】はサーチアイの封印ゲージを増やす特殊技を使うが、サーチアイは封印されていても敵の行動は先読みできるため特に気にしなくともいい。中央のアルカナストーンを守り切ろう。

1STパーティは全員雷属性の攻撃。海種メインで挑むと弱点を突かれて瞬殺されるので注意。海種を使う場合は2NDパーティで運用しよう。これは超獣、亜人にもいえる。

中央のアルカナストーンを守る戦いならサーチアイが封印されても関係無い。【愛染明王】の特殊技を無視できるぞ。超獣で挑むときは1STパーティにしよう。弱点を突きやすいぞ。

デッキアドバイス

炎と雷の攻撃属性、撃と闇の弱点属性が多いのでそこを突くのが有効。海種や超獣、亜人などを使用する場合は1STパーティと2NDパーティを戦闘ごとにしっかり入れ替えよう。魔種と不死の混合デッキを使えば比較的楽に倒せるぞ。

使い魔名	目的
・フランケン	撃属性：範囲特殊技
・ガーゴイル	闇属性：範囲特殊技
・サキュバス	攻撃力アップ
・ゾンビホルスタイン	撃属性、弱点付加対策
・落ち武者	闇属性、範囲特殊技
・グレムリン	闇属性

始まりの地
アヴァリシア

STAGE 6-3

滅びし都の幻影

滅びし都の幻影
ファントム

・ファントム×3	攻：炎	弱：
3体が分かれ、それぞれが左右のゲート、アルカナストーンシールド、サーチアイの封印に向かう。特殊技は光属性の攻撃に対して無敵になる。		

施設封印の攻防

3体のファントムが分離して行動し、リーダーと使い魔の区別が難しいこのステージ。出現時に中央に居るのがリーダーで、リーダーはアルカナストーンの[illegible]。[illegible]ゲート、[illegible]施設の封印に向かい、[illegible]ボスの周りに集まる仕組みだ。【ファントム】は特殊技で光属性に対して無敵になるが、ボスを倒せば一定時間後に周りの使い魔は消えるので、特殊技を使われる前に光属性の使い魔でボスを集中攻撃するといい。スタート直後は中央のアルカナストーンの制圧に向かい、そのままボスを倒して制圧を開始しよう。アルカナストーンへ1～2回ダメージを与えたらすぐにゲートを修復しつつ戻ってHPを回復し、再び中央へ。これを繰り返して制圧で勝利しよう。

中央のアルカナストーンの制圧に向かい、直進してくるボスを速攻で撃破。アルカナストーンに[illegible]を与え[illegible]封印[illegible]しつつ戻って[illegible]

[illegible]チ[illegible]を封印された場合は両[illegible]の使い魔を倒してから[illegible]倒す[illegible]を意識すれば[illegible]を狙う。逆に中央を先に[illegible]の封印解除を優先して[illegible]

デッキアドバイス

光属性でサーチアイの封印可能な【アルビオン】は必須。また【メフィスト】、【ギガス】で施設封印解除をするとかなり楽。【朱雀】を入れて特殊技を無効化してもよい。基本的には光属性2体、その他属性2体くらいでパーティを組もう。

使い魔名	目的
・アルビオン	光属性、サーチアイ封印解除
・マーメイド	光属性、単体系ダメージ
・トリトン	光属性、攻撃力アップ
・ニクサー	後半戦でアルビオンを無敵に
・みずち	後半戦で回復要員

難易度による違いと対策

ご存知の通り、オンラインアップデートにより7月下旬からストーリーモードにEASYモードが追加された。このEASYモードは全4面の構成となっていて、特徴として敵の攻撃が緩くなっている。EASYということもあり、よほどのことが無い限り負けるということはないはずだ。一方NORMALモードはクリアすると、HARDモードが選択できるようになる。HARDモード以降は敵パーティ内の使い魔の構成が、NORMALから変化してより強力になっている。NORMALモードと同じ感覚で挑むと痛い目に会うので注意したい。

経験値をより多く稼ぐ

プレイヤーのレベルが上がるとオーバーキルのゲージが増え、レベル10でオーバーキルレベル2、レベル19でオーバーキルレベル3の武器が使用可能になる。また使い魔は最大でレベル10～16（コストとレアリティで最大レベルが決まる傾向にある）まで育成可能。レベル10になれば約0.5コスト分強くなったのと同等なので、経験値は非常に重要だ。使い魔の経験値は対戦だと敵を撃破しないと入手できないが、CPU戦なら戦闘に参加させなくても経験値が増える。またエクセレントでもらえる経験値が多いので、エクセレント8回でクリアするのが理想だ。

道中　トラップ主体

CPUの動きは先読みしやすいのでトラップを持つ使い魔が役立つ。【玄武】が特に優秀で、【セイレーン】も使いやすい。戦闘開始前にHPを大きく削れるのでエクセレントをスムーズに狙っていける。なるべく投入しよう。

ベガ

グレンデル

3-2　わだつみ

初心者がつまづきやすいステージだが、慣れればコンスタントに2000近くの経験値を入手できる。雷属性攻撃を多めに入れたデッキなら簡単にクリアできるのでオススメだ。またHARDモードだと絶好の稼ぎ場所に。

BOSS　高コスト主体

ボス戦はHP回復にストックプレイスへ戻る間に戦線を荒らされやすい。よって高コストの強力な使い魔で固めてなるべく回復へ戻る回数を減らすこと。また防御力ダウンと弱点属性を突くのを重要視すること。

アルヒアンゲロス

ギガス

5-2　ヴァンパイアロード

敵パーティの攻撃力が低くて使い魔が分散しやすいためスターターデッキでも勝てるのが特徴。分散した使い魔をきっちり倒してエクセレントを取るのが重要で、【ヴァンパイアロード】をあまり早く倒し過ぎないように注意。

ついに新機体が公開!! その実力やいかに!?

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

MOBILE SUIT GUNDAM VS. GUNDAM

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
■メーカー　：バンプレスト
■ジャンル　：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日　：2008年3月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM256専用

待望の新機体、ガンダムエクシアが使用可能に!　今回は、ガンダムエクシアの武装データや格闘攻撃の派生、基本攻略や状況別コンボを大公開!

Text:タンカー

※記事中に掲載している[illegible]数値データは、[illegible]によるものです。ゲーム上での実数値を使用しているため、[illegible]、切り捨て[illegible]などの関係で、正しい数値と誤差が出る場合があります。
※武装データ[illegible]は、以下の略称を使用しています。[illegible]ダウン属性、ス＝スタン属性。
※「発生」の欄に掲載している数値は、単位・F（フレーム 1フレーム＝[illegible]秒）、計測は正面・密着からのものです。射撃は敵機を正面に捉えていない場合および振り向き撃ちの際には、掲載の数値よりも若干遅くなります。

またも新コース が追加！

アナザーコース解説

既に公開されている新コース。概要とステージリストを解説していこう。

ガンダムエクシア初登場!

今回登場したアナザーコースは、難度的にはかなり押さえめとなっている。ちょっとした息抜きにプレイするのに適したコースといえるかも。このアナザールートでのみ、ガンダム00の主役機であり、新機体であるガンダムエクシアが敵機として登場するぞ！　基本的にCPU敵機はコストが低めの機体が多めに出てくる傾向にあるが、攻撃力は若干高め。射撃武装の豊富な機体を使っていくことで、かなり楽にステージを進めることができる。

ちなみに、ステージ9のセブンソードでは大量にガンダムエクシアが登場してくる。頑張ってこのステージまで進めよう！

ちなみに、アナザールートでは前回のステージで出てきた名前付きパイロットがCPUの僚機に乗って登場してくれるぞ！

Zガンダムの「体を通して出る力」中格闘は、僚機CPUにとって脅威。なるべく同時に倒そう。

前回のステージで敵だったパイロットが、次のステージでは味方に!

アナザーコース・ステージリスト

戦目	ステージ	戦目	ステージ
1戦目	孤独な戦場（ガンダムSEED DESTINYステージ）	6戦目	震える山（∀ガンダムステージ）
2戦目	母のガンダム（ガンダムXステージ）	7戦目	変わる世界（ガンダムステージ）
3戦目	「あなたに、力を…」（ガンダムWステージ）	8戦目（EX1）	ソシエの戦争（Gガンダムステージ）
4戦目	宇宙（そら）を駆ける（ガンダムSEEDステージ）	9戦目（EX2）	セブンソード（ZZガンダムステージ）
5戦目	ジュドー、出撃!!（ガンダムF91ステージ）	BOSS	激闘!!　デビルガンダム（BOSSステージ）

MOBILE SUITS DATA

補正値	最小値 耐久力／%	最大値 耐久力／%
攻撃力補正	315／1%	1／35%
防御力補正	250／1%	100／5%

項目	値
ブースト上昇	2.3カウント
空中ダッシュ持続	2.3カウント
地上ショートステップ持続	34F
地上ロングステップ持続	72F
空中ショートステップ持続	34F
空中ロングステップ持続	70F
着地硬直	30F

コスト：2000　耐久力：630

射撃種類	攻撃力	攻撃属性	弾数	連続発射	リロード	発生	硬直	キャンセル	ダウン値	備考
メイン射撃	60	よ	3	3	4カウント	19フレーム	64フレーム	サブ射撃／特殊射撃	40	
サブ射撃	130	ダ							20	
特殊射撃	108	スタン		2		28フレーム	73フレーム	サブ射撃	20	

格闘種類	攻撃力	攻撃属性	発生	初段硬直	ヒット時キャンセル	ダウン値	備考
地上ニュートラル格闘	237	よ>よ>よ>ダ	19フレーム	64フレーム	サブ射撃／特殊射撃	20>20>20>20	
地上ニュートラル格闘→⬆+格闘	236	よ>よ>ダ>ダ×5			サブ射撃／特殊射撃	20>20>20>4×5	
地上ステップ格闘	187	よ>ダ	17フレーム	86フレーム	サブ射撃／特殊射撃	20>20	
空中ニュートラル格闘	208	よ>よ>ダ	19フレーム	71フレーム	サブ射撃／特殊射撃	20>20	
空中ニュートラル格闘→⬆+格闘	194	よ>よ>ダ>ダ			サブ射撃／特殊射撃	20>20>10>10	
空中ニュートラル格闘→⬆+格闘→特殊格闘	234				サブ射撃／特殊射撃		
空中ステップ格闘	182	よ>よ>ダ	18フレーム	69フレーム	サブ射撃／特殊射撃	20>10>20	
ダッシュ格闘	170	よ>ダ	20フレーム	73フレーム	サブ射撃／特殊射撃	20>20	
特殊格闘	153	よ>よ>ダ	20フレーム	91フレーム	特殊射撃	20>10>20	

モビルアシスト	使用回数	攻撃力	発生	硬直	ダウン値	備考
ガンダムデュナメス	4回	80	47フレーム	31フレーム	20	

G CROSSOVER
ガンダムマイスター

「ガンダム00」出典となるGクロスオーバーは、ヴァーチェが巨大なビーム砲を発射し、キュリオスが爆撃するといった、かなりの広範囲攻撃で使いやすいものとなっている。敵機を追い詰めるときに使うと分断させやすいので、攻撃範囲を覚えておき、大事な場面でしっかり決められるように使っていこう！

MOBILE ASSIST
ガンダムデュナメス

モビルアシストはガンダムデュナメスが現れ、ビームで援護してくれる。ビームの発生は若干遅いが、弾速が非常に速いので当てやすく、うまく狙えば遠距離の敵機の硬直を狙い撃てる。射撃武装の少ないガンダムエクシアにとって貴重なけん制手段となるぞ。ヒットすると相手がダウンするため、敵機を分断させる手段としても優秀だ。

俺が……俺がガンダムだ！

機体攻略

ガンダムエクシア

どちらかというと格闘寄りの機体だが、射撃戦もこなせるぞ！

武装の性能と基本的な動かし方を知ろう！

まずは新機体に触れる前に、各種武装の性能をしっかり覚えておこう。

メイン射撃であるビームライフルは、威力が低い代わりに3連射までできる。撃ち切りリロード型になっているので、なるべく一度撃ったら撃ち切っておきたい。ちなみに、リロードされるまでの時間は約4秒とかなり早いため、弾切れのストレスはほとんど感じないだろう。

サブ射撃は射撃武装ではなく格闘系で、跳び上がってから相手を踏み付ける。相手の射撃などを避けつつ攻撃することが可能で、メイン射撃や格闘からの追い打ちとしても重宝するぞ。また、踏み付けた瞬間に相手がよろけ属性の攻撃をくらうとダウンせず立ち状態になるので、さらに追撃を狙うことが可能。うまく僚機と連携できれば強力だ。

特殊射撃は、腰にある2本のGNダガーを飛ばす射撃系の武装で、スキは大きいものの、2発目のGNダガーがスタン属性になっている。2発目ヒット時には、さまざまなコンボを入れることができるぞ。

近距離であれば、メイン射撃からの追撃としても使うことができる。スタン中の相手にもう一度GNダガーを投げ付けてスタンさせることもできるので、足止め用の時間稼ぎとして使うのも悪くない。

特殊格闘は、横回転しつつGNソードで敵機を3回斬り付ける。単発では当てにくいものの、メイン射撃や各種格闘からの追い打ちとして利用できる場面が多く、使う機会は多め。ただし、コンボとして使用する場合には、少しでもタイミングがズレると最後の1発しか当たらないことが多いので注意しよう。

次に基本的な立ち回りについて解説していこう。中間距離では、メイン射撃によるけん制で相手の動きを制限しながら敵機の陣形を崩し、一気に間合いを詰めて格闘を仕掛けるといった戦い方が理想的。

いくらメイン射撃が使いやすく3連射できるとはいえ、威力は通常のビームライフル系と比べるとかなり低い。ほかの射撃武装が貧弱なガンダムエクシアは、射撃でのダメージの取り合いになると、ほぼ負けてしまうので気を付けよう。

格闘は、地上ステップ格闘とダッシュ格闘がオススメ。発生が非常に早いので当てやすく、動作自体が大きくカットされることが少ないので、強気で出していける。

また、ダッシュ格闘は2段目を出す前にサーチボタンを押すことで、攻撃途中からロックオンを切り替えることができる特殊な性能を持つ。不意打ちとしての効果が高く、乱戦などで真価を発揮するだろう。

特殊射撃はスタン属性なので、さまざまな[illegible]道がある。自分なりの活用法を見付けよう！

サブ射撃は一瞬浮き上がって相手を踏み付けるので、着地キャンセルとしても有効。

ニュートラル格闘⬆派生は、どこからでもサブ射撃でキャンセル可能。緊急回避用に！

ダッシュ格闘は超高性能な上、ヒットした瞬間にターゲットを切り替え、

2段目をもう片方の敵機に当てられる。不意打ちとして[illegible]

ガンダムエクシア　状況別オススメコンビネーション

メイン射撃 ⬇ メイン射撃 ⬇ メイン射撃

DAMAGE 105

乱戦や遠めの距離でメイン射撃が当たった場合は、とりあえずこれで安定。当然メイン射撃は動きながら撃てるので、スキを見せずに敵機をダウンさせられる。威力こそ低いが、重要なコンボだ！

メイン射撃 ⬇ サブ射撃

DAMAGE 145

近距離でメイン射撃がヒットした場面で最適な連続技。サブ射撃は意外と大きく動くため、相手のカットを受けづらく使いやすい。ただし、それほど威力が高いわけではないので、無理に狙う必要は無い。

特殊射撃 ⬇ ダッシュ格闘

DAMAGE 165

特殊射撃が中間距離でヒットしたならこのコンボ！　ダッシュ格闘は高速移動技のため、カットされる心配がほぼ無い。2段目まで出し切ってしまおう。2段目を特殊格闘でキャンセルすると、少しだけ威力が上がる。

空中ニュートラル格闘2段 ⬇ ⬆＋格闘派生 ⬇ 特殊格闘

DAMAGE 234

スキは大きめなコンボだが、威力がかなり高いので1対1の状況などでは積極的に狙っていきたい。ただし、⬆＋格闘派生を出し切った後、すぐ特殊格闘でキャンセルできないと威力が下がることが多い。練習しよう！

WCCF IC 2006-2007 yearbook

充実のデータ量！

WCCF 06-07 年鑑

プレイガイド&データ集
新米監督必見! 初公開各種条件も網羅

チーム育成論
常勝軍団を作り上げるための基礎知識

全選手カードリスト
全437枚のビジュアル、使用感、過去在籍クラブ掲載

CPU チームデータ
メンバー、キープレイヤー、フォーメーション等を全掲載

開発者インタビュー

トラック祭開幕！
全国の猛者がトーナメントで激突
電撃ネットワーク
三五十五チャレンジ企画
トラック祭出場をかけて奮闘！

エンターブレインムック
WCCF IC 2006-2007 yearbook
A4判 192ページ＋付録DVDビデオ
価格：2,400円［税込］

2008年9月30日発売!

予約受付中!［９月９日締め切り　初回予約特典オリジナルカードケース!］

ご予約の際には、下記の注文書に、住所、氏名、電話番号と購入部数をご記入の上、あらかじめお近くの書店にご注文ください。初回特典については、ご購入された書店にてお受け取りください。
※数には限りがございます。お早めにお申し込みください。

商品のお問い合わせ先
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
TEL：0570-060-555（代表）

通信販売のお申込み先

カスタマーサポート
TEL：0570-060-555
受付時間／12:00〜17:00（土・日・祝日を除く）
E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp

エンターブレインムック WCCF IC 2006-2007 yearbook

価格：2400円［税込］
ISBN：978-4-7577-4348-9

申込書	ご住所	委託商品	ご注文数	書店印
	お名前			
	電話番号			

株式会社エンターブレイン
TEL：03-3265-7015　FAX：03-3265-7303
【書店様へ】9月10日必着で弊社営業部へFAX、もしくはご送付ください。

お客様のお名前・住所・電話番号などの個人情報は、お申込の書籍を弊社から書店様にお届けするために、弊社・書店・販売会社で利用させていただきます。その他の目的では使用いたしません。ご了承ください。その他弊社のプライバシーポリシーに関しては(http://www.enterbrain.co.jp/jp/c_privacy/index.html)の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

締切以降の到着分はご手配できない場合がございます。

蒼き天を駆ける龍となれ!!

三国志大戦３
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：リアルタイムカード対戦
■操作方法：フラットリーダー＋トレーディングカード＋3ボタン＋トラックボール
■発　売　日：12月中旬
■使用基板：LINDBERGH

７月末に行なわれた『三国志大戦３』全国大会で公開された新バージョンの情報を公開!!　さらに、大会優勝者「赤兎暴走・武神」インタビューも掲載!!

新たな戦場を紹介!!

新バージョン『蒼天の龍脈』情報公開!!

ついにそのベールを脱いだ『三国志大戦3　蒼天の龍脈』。Ver3.1となる本作では、新カードの追加に伴い、勢力や兵種にも追加要素が。壮大なスケールのバージョンになりそうだ!

全国大会後に発表された『三国志大戦3』新バージョン。新カードが追加される大きなバージョンアップだけあって、今回は注目したい追加点・変更点が目白押しとなっているぞ。全くの新カードはもちろんのこと、「Ver 3.00では使用できません」の表示がされていた武将カードの復活、新勢力の追加、象兵の復活、新計略……などなど、仕掛けは十分!!

能力、計略が変更された張包・関興にも注目！若手武将の活躍にも期待!!

全国大会の最後に流されたオープニングデモ。そのデモに登場した武将たち。タイトル横に使われている舞いを踊る女性はまだ不明だが、騎馬を駆るのは新登場となる朱儁（しゅしゅん）。船に乗っているのは皇甫崇とのこと。そして、城の上から号令を発する献帝とも思える風貌だが？　どれも新しく登場する勢力「漢」に属している武将だろうか？　詳細が分かり次第お伝えしていこう!!

Pick Up 新勢力登場!!

全国数万人の袁紹軍ファンの皆様、お待たせいたしました。ついに袁紹軍が帰ってきましたぞ!!

「漢」…魏・蜀・呉による三国鼎立前の後漢末期、張角を中心とした黄巾の乱鎮圧のために集まった勢力。「袁紹」を中心とした「袁家」に仕える武将や、朱儁、皇甫嵩といった黄巾討伐で活躍した武将が「漢」の名の下に集結するぞ!!

やはり気になるのはその勢力の特徴だろう。過去のタイトルでは、自軍の士気に大きく依存および影響する計略群が特徴的だった。能力変更リストを見る限りでは、やはり士気に関係してきそうなものが多そうだが、今作では果たしてどのように？

Pick Up 象兵復活!!

多くのプレイヤーから復活の要望が高かった象兵が復活!!　以前は「はしく」という能力に長けており、槍兵との相性が抜群だった象兵。今作ではどんなパフォーマンスを見せてくれるのか!?

金環三結にまさかの勇猛が!?　とはいえ、代わりに復活の特技が無くなっているので、相対的に見れば若干マイルドになった……か？

Pick Up もちろん新計略も!!

既存の武将にも変更が加えられており、新計略が目白押しとなっている。中でも特徴的なのが、絶大な効果を得られる代わりに、自軍の最大士気が減るというもの。新たな戦略が必要となりそうだ。

【R】甘寧はコスト2.5になり、【R】新[illegible]様に勇猛が加わった破格のスペック。[illegible]技の[illegible]みは[illegible]弱体乱れ撃ち[illegible]

Ver.2より変更された点をチェック!!

能力変更リスト

既存の武将達にも新計略が追加されており、新しい計略がどういったものなのか、その効果のほどが気になるところ。ここでは編集部が注目したい計略を考察していくぞ!!

カードNo	武将名	読み仮名	勢力	Ver3.1での勢力	コスト	武力	知力	兵種	特技	計略名	計略コスト	作家名
袁003	袁紹	えんしょう　ほんしょ	袁	漢	2	7	6	槍	募	漢の大号令	5	TOHRU
袁005	顔良	がんりょう	袁	漢	2	8	3	馬	勇	戦乱の誉れ	5	伊藤サトシ
袁010	淳于瓊	じゅんうけい　ちゅうかん	袁	漢	1.5	6	3	槍	勇	暗殺の陰謀	4	夢路キリコ
袁012	甄洛	しんらく	袁	漢	1	2	4	弓	柵、魅	憂国の舞い	4	masaki
袁016	陳琳	ちんりん　こうしょう	袁	漢	1.5	4	7	槍	―	扇動の計	4	夢路キリコ
袁017	田豊	でんほう　げんこう	袁	漢	1.5	3	9	馬	伏	戦乱の攻勢	5	RARE ENGINE
袁020	文醜	ぶんしゅう	袁	漢	2	8	3	槍	勇	戦乱の一番槍	3	伊藤サトシ
他003	王允	おういん　しし	他	漢	1	2	8	槍	―	連環の小計	5	F.S
他005	華佗	かだ　げんか	他	漢	1.5	6	8	歩	勇	神医	5	真船一雄
他025	劉表	りゅうひょう　けいしょう	他	漢	1.5	4	7	弓	柵	荊州よりの援軍	5	ファントム
涼011	蔡邕	さいよう　はくかい	涼	漢	1	1	8	馬	柵	封印の計	3	河崎淳
LE044	顔良	がんりょう	袁	漢	2	8	3	馬	勇	戦乱の誉れ	5	横山光輝
LE045	文醜	ぶんしゅう	袁	漢	2	8	3	槍	勇	戦乱の一番槍	3	横山光輝
魏011	関羽	かんう　うんちょう	魏	魏	2.5	9	5	馬	勇	鬼神降臨	5	杉浦善夫
魏021	甄皇后	しんこうごう	魏	魏	1.5	3	8	馬	伏、魅	誘惑	5	戸橋ことみ
魏043	李通	りつう　ぶんたつ	魏	魏	1.5	5	7	馬	伏	隠密戦法	3	戸橋ことみ
魏050	淩昭	かくしょう　はくどう	魏	魏	2	8	4	馬	―	危地の統率	4	戸橋ことみ
魏051	郭淮	かくわい　はくせい	魏	魏	1.5	5	7	槍	―	看破	2	THORU
魏073	陳泰	ちんたい　げんはく	魏	魏	1	3	4	馬	勇	若き血の滾り	3	三好載克
呉003	甘寧	かんねい　こうは	呉	呉	2.5	10	2	弓	勇、募	弓技の極み	6	RARE ENGINE
呉017	小喬	しょうきょう	呉	呉	1	2	5	歩	柵、魅	江東の小華	2	音楽ナスカ
呉022	孫堅	そんけん　ぶんだい	呉	呉	2.5	8	8	槍	勇、魅	我が屍を越えよ	5	風間雷太
呉041	呂蒙	りょもう　しめい	呉	呉	2	8	2	馬	勇	一気呵成	5	原友和
呉043	賀斉	がせい　こうびょう	呉	呉	1.5	6	6	弓	伏	防護戦法	4	masaki
呉068	留賛	りゅうさん　せいめい	呉	呉	2	7	5	弓	勇、柵	狂乱の戦歌	5	タカヤマトシアキ
蜀036	龐統	ほうとう　しげん	蜀	蜀	1.5	4	9	弓	伏	連環のススメ	6	ハロルド作石
蜀046	夏侯覇	かこうは　ちゅうけん	蜀	蜀	1	3	4	馬	勇	特攻戦法	4	山宗
蜀048	関興	かんこう　あんこく	蜀	蜀	2	7	4	馬	勇、覚	武神再臨	4	Wolfina
蜀049	関索	かんさく	蜀	蜀	1.5	5	4	弓	魅、覚	天意の導き	5	陸原一樹
蜀056	蒋琬	しょうえん　こうえん	蜀	蜀	1	1	8	槍	活	剛槍の伝授	4	塚本陽子
蜀058	諸葛亮	しょかつりょう　こうめい	蜀	蜀	2.5	6	10	馬	伏、活、魅	臥龍の将略	5	Wolfina
蜀064	張苞	ちょうほう	蜀	蜀	2	8	1	槍	勇、覚	仁王再臨	6	Wolfina
蜀070	鮑三娘	ほうさんじょう	蜀	蜀	1.5	4	6	馬	活、魅	戦女の息吹	4	陸原一樹
他001	阿会喃	あかいなん	他	群雄	1.5	6	1	馬	活	強化戦法	4	牧野卓
他006	金環三結	きんかんさんけつ	他	群雄	1	3	1	象	勇	強化戦法	4	池田宗隆
他012	周倉	しゅうそう	他	群雄	1.5	6	1	弓	活	麻痺矢戦法	4	TOHRU
他013	祝融	しゅくゆうふじん	他	群雄	2	7	4	象	勇、魅	象兵召喚	4	獅子猿
他020	董荼那	とうとな	他	群雄	1.5	6	1	槍	活	強化戦法	4	ファントム
他022	木鹿大王	ぼくろくだいおう	他	群雄	2	8	1	象	勇	はじき戦法	3	ファントム
他023	孟獲	もうかく	他	群雄	2	5	2	象	活、活、活	強奪戦法	5	原友和
涼008	高順	こうじゅん	涼	群雄	2	8	2	馬	勇	卑屈な急襲	3	ファントム
涼009	侯成	こうせい	涼	群雄	1.5	5	2	馬	勇	完殺戦法	3	川瀬圭一
涼023	馬騰	ばとう　じゅせい	涼	群雄	2	7	5	馬	勇、募	西涼の乱	4	ファントム
涼034	馬超	ばちょう　もうき	涼	群雄	2.5	9	5	馬	勇、魅	全軍突撃	7	獅子猿
涼036	龐徳	ほうとく　れいめい	涼	群雄	2	7	6	馬	活	人馬一体	4	masaki
LE046	孟獲	もうかく	他	群雄	2	5	2	象	活、活、活	強奪戦法	5	横山光輝

※太字部分が[illegible]更された箇所となります。

Pick Up 気になる新計略を考察!!

◯戦乱の攻勢

前作まで袁紹軍の立役者たる存在であった田豊が、「隙無き攻勢」から「戦乱の攻勢」へとその名[illegible]えた計略を携えて復活。「隙無き攻勢」同様、士[illegible]、最大士気に影響をきたす[illegible]

◯[illegible]動の計

[illegible]長さを用いて猛威を振るった陳琳。コスト1.5に上がり、新計略で必要士気が4に。その効果やいかに[illegible]

◯漢の大号令

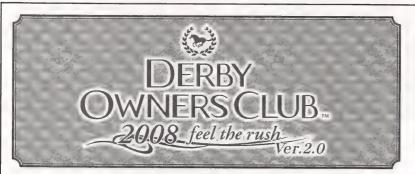
計略名と武将から、漢勢力の代表的な英傑号令と[illegible]もわれる。計略の弊害として最大士気が下がるのだが、それに見合うだけの効果が期待できる。必要士気が低い分、序盤で流れをつかみやすそうだ。

◯象兵召喚

[illegible]の通り、象兵を[illegible]するのだろう。象兵のスペック次第では非常に使い勝手は良さそうだ。

◯武神再臨

Ver.2.1では【SR】関羽が持っていた計略。効果時間中に敵を倒すと武力と移動速度が上昇する。Ver.3.1では、息子の関興がその計略を受け継いだ。

【主 催】／(社)日本アミューズメントマシン工業協会(JAMMA)・全日本遊園施設協会(JAPEA) 【後 援】／経済産業省・国土交通省・日本経済新聞社

今月は、やっぱりすごいVer.2.0の事前情報を徹底リポートでお送りします!!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush Ver.2.0
■メーカー：セガ
■ジャンル：対戦型競走馬育成SLG
■操作方法：3ボタン＋方向ボタン
■発売日：2008年9月中旬稼働予定
■使用基板：LINDBERGH BLUE

Text：うま部

アルカディアモバイルでDOC稼働店舗公開中!!
アルカディアモバイルの『DOC2008』コーナーもVer.2.0の稼動にあわせてリニューアル！　最新レースプログラムやワールドレースに対応したスタート動画などを配信する予定だ。

ワールドレースの詳細がついに判明!!

ワールドレースタイムスケジュール

1st Day
8:00-26:00
オーナーカードを使い店舗設定順位に入って招待状を受け取る
招待状は上位(店舗によって異なるが1～5位)に入ると届くので作成指示をしよう。自慢の愛馬を走らせてレースに勝とう！

2nd Day
2:00-
全国のゲーセンが閉店後、サーバーで予選が開催
予選は閉店中に開催される。おとなしく家に帰って深夜アニメでも見るなりして明日へそなえる！

8:00-
DOCターミナルでワールドレース決勝の作戦指示
決勝に進出していたら作戦を設定。出勤前や仕事帰りなどの空いた時間に来よう。

-20:50
DOCターミナルで勝ち馬を予想
当日開催される決勝戦の予想ができる(放送10分前まで)
決勝進出者は作戦変更ができる(放送1時間15分前まで)

21:00-
決勝開催
夜9時になるとメインモニターでワールドレースのライブ中継がスタート。見逃すな！

登録日の流れ

ワールドレースに挑戦したい！　と思い立ったら善は急げ。ゲーセンへGO！　レースに出走して上位に入賞すれば招待状が届く(上位入賞するレースの種類は問わない)。とりあえずVer.2.0をプレイしていればチャンスは確実に訪れるので深く考える必要はない。いつもどおり『DOC』を楽しもう。1枚のオーナーカードで、一日一頭のみ、愛馬をエントリーして、作戦指示をしよう。

出走日の流れ

ワールドレースの予選は多くのゲームセンターが閉店中の午前2時から自動で開催される。予選の結果は翌日以降、DOCターミナルにて確認できる。決勝に進出していた場合はDOCターミナルで作戦の立て直しができる。ちなみに作戦設定のしかたによっては、追い込み馬を先行させたり、先行馬に末脚を溜めさせてレース終盤に勝負させるといったことも可能だ。前日にワールドレースに参加したプレイヤーもこの日の通常レースに出走し、招待状を受け取っていれば翌日の予選に参加できる。自分のリアルライフの予定とすり合わせつつ、積極的にワールドレースへ愛馬を参加させよう。また20:50までに決勝予想投票ができるので勝てなかったオーナーもぜひ参加しよう。

勝者とその恩恵

ワールドレースの優勝者が自分がプレイしているエリアと同じ場合、フィーバータイムが発生！　特別エサ「紅白ニンジン」の出現、優勝エリア限定ガチャガチャ、クラブポイントのアップ、グラフィックの変化など、さまざまな特典が発生する。

また、優勝馬を的中させていると勝った馬の都道府県にちなんだご当地エサが出現。5頭までベットできるので的中させるのはそう難しくはないはず。勝ち馬に乗ってちゃっかり特典をいただこう。

出かけるときはオーナーカードを忘れずに！

店舗によって異なるが、5着以内、つまり掲示板に載ればワールドレース出場の芽はある。ただしオーナーカードを挿してプレイしていないとそもそも招待状が届かないので注意。

21:00になるとワールドレースの中継がスタート。全国各地の店舗、エリア予選を勝ち抜いてきた猛者たちが揃いぶみ、一発勝負の決勝レースでしのぎを削る!

決勝を見逃したオーナーはDOCターミナルへ。次のワールドレースが始まるまで(翌日の21:00)リプレイ観戦できる。中継時にはできない巻き戻しや早送り、一時停止が可能。

優勝馬予想はDOCターミナルで決勝開始直前まで可能。

フィーバータイム限定エサ＆アイテムを入手するチャンス。機を逃すな！

ワールドレースの注意点　ワールドレースに決勝出走が確定している場合、決勝が終了するまで翌日のワールドレースにエントリーできないので注意したい。またVer.2.0はワールドレースの参加以外にもオーナーカードを持っていることで得られるメリットが多い。まだ持っていない人はいまのうちに作っておきオーナーポイントを溜めておくといいだろう。

Ver.2.0のある風景

さらなるライバル!!
実力馬レース参戦

現実の競馬界を反映してライバル馬に数々の新鋭が登場。そのほか競馬ファンのツボを押さえたマニアックな競走馬も登場予定。ライバル馬の追加により前バージョンから存在したレースでも出走するメンツが変わっているので、新鮮な気持ちで勝負に挑むことができるぞ。

キャプテントゥーレ

2008年の皐月賞優勝馬。父アグネスタキオンと同様に故障で泣かされることが多く、骨折により3冠への道が断たれた。2009年の早いうちに復帰予定。巻き返しが期待される。

レジネッタ

馬名はイタリア語で「若い女王」。12番人気という下馬評を覆し今年の桜花賞を制覇。JRA歴代6位の高配当(3連単)を呼び込んだ。続くオークスでも3着と安定した活躍を見せている。

広がる世界!!
広がるコミュニティ!

ネット配合の具体的な方法をお伝えしよう。

①親馬をDOCターミナルに登録
②パスワードを記憶して受け取る人に教える
③パスワードを入力してオーナーカードにデータを保存
④サテライトで新馬作成

これで全国各地の仲間と親馬の交換が可能。

パスワードはDOCターミナルで何度も確認できるので、メモを間違えたり酸素欠乏症などでうっかり忘れても安心。またバーコードを取り込んで相手に送信することも可能だ。

受け取る側はパスワードを教えてもらい、DOCターミナルで親馬データ入手。父、母馬それぞれ1頭ずつの情報を保存可能。新たに親馬を受け取ると上書きされるので注意!

もっと自分らしく!!
ガチャガチャもパワーアップ

さまざまなアイテムを入手できるガチャガチャは中身の増加とともに種類が細分化。通常のガチャガチャを基本に、新バージョンのアイテムしか出ないレアガチャガチャ、厩舎周囲の風景をガラリと変える厩舎引越し版、季節の移り変わりとともに中身が変わる期間限定モノの4パターンからプレイヤーの好きな台を選んで回すことになる。かなりの数のアイテムが追加されるので、クラブポイントの散財は必至？　いまのうちにポイントを溜めておき、バージョンアップにそなえておこう。

追加馬運車は迷彩トラックような硬派なものから、果物や花をあしらったファンシーなものまで多彩。

迷彩トラックと合わせてミリタリー感を演出。夏競馬をアーミースタイルで乗り切れ!?

若い女性からオバチャンまで幅広い層に人気のあるアニマルプリントを馬運車にフィーチャー。

今回の追加アイテムには和モノが非常に多い。庭竹のほかに盆栽やまねき猫なども存在する。

お国自慢!?
ご当地エサー部公開

ご当地シリーズ第二弾として一部オーナーから注目されているご当地エサを一部紹介。ラインナップを見ると全都道府県ぶんのエサがありそう。効果もそれぞれ。食べたいエサ狙いで予想するのもアリだ!

大阪が生んだ日本を代表するジャンクフード。特製らしい。

長崎のお菓子といえばコレ。カステラではなくかすていら!

隠れたうどん王国、富山の名産品。コシとノドゴシが特徴。

静岡玉露

お茶の名産地静岡からは最高級の茶葉。そのまま食べるのか!?

まだまだあるぞ新要素

詳細は判明していないが、新バージョンになるにあたってゲームバランスの調整も施されている模様。とくにハンデは賞金(★)のほか、斤量も追加されており、劇的に変化している。そのほかクラブポイントの入手量やオーナーランクの上下にも手が加えられている。より多いポイント、高いランクを得るにはライバル馬、出走レースを考えて戦う必要がありそうだ。

ペットレースにはウサギとチワワが新たに参戦。前バージョンまでは比較的安定していた獣たちのヒエラルキーに衝撃が走る!?

さまざまなアイテムを入手できるガチャガチャも種類が増加!　通常のガチャガチャを基本に、新バージョンのアイテムしか出ないレアガチャガチャ、厩舎周囲の風景をガラリと変える厩舎引越し版の3パターンからプレイヤーの好きな台を選んで回すことになる。また、ワールドレース優勝エリア限定版や、季節期間限定モノも登場するので、要チェックだ。多数のアイテムが追加されたガチャガチャでクラブポイントの散財は必至?　いまのうちにポイントを溜めておき、バージョンアップにそなえておこう!

うま部

＊＊＊＊＊SINCE1999＊＊＊＊＊

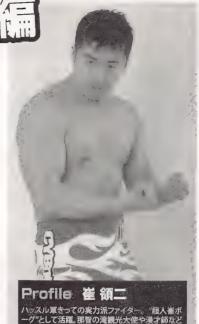
ハッスル乱入編

ハッスル軍が登場した理由、それは「アルカディアうま部がダーティー(というよりはただただセコイ)な手段で対抗戦を勝ったことにしている」性根をたたき直すためだった！　とはいえプロレス技での更正は絶賛不健康生活中のアルカデうま部をオーバーキルする危険があるので、やはりここは『DOC』で勝負ということに。

序盤はさすがにプレイ歴の長いアルカデうま部が圧倒的に優勢。しかしサラブレ編集部がセコンドにつきはじめると雲行きが怪しくなり……。

まさかのアルカディアVS.ハッスル!?

悪のうま部と化したアルカディアを更正させるためにハッスル軍が参上。試合前日という慌しい中『DOC』も全力でプレイ！

Profile 崔領二

ハッスル軍きっての実力派ファイター。"超人崔ボーグ"として活躍。那智の滝親光大使や漫才師など多彩な面も持ち合わせている。

"悪のうま"部の目を覚ませ！

さらに連勝に気をよくしたアルカデうま部は「このままだと面白くねーから馬カードを貸してあげるよ」とある程度代重ねした馬カードをハッスル軍にプレゼント(ただし、調教に失敗、または攻略のために偏った育て方をしたもの)。そこから流れは急転。叩き方を理解したKUSHIDAが勝ち始めると、「先週のリアル競馬で5万スッた」という崔領二の競馬ラブなパワーが爆発！　最終的にはハッスル軍の愛馬全頭が掲示板入りするなどうま部涙目の結果になった。競馬は勝ち負けより勝負を楽しむもの、ということをハッスル軍に教えられ、悪の道から原点に立ち帰ることができたうま部。最後はうま部のボノちゃんことマンモス丸谷をヘッドロックで更正させ(？)一件落着となった。

ハッスルうま部チーム(仮)

競馬観戦が大の趣味である崔領二を頭領に若手ハッスラーKUSHIDA(写真左)、＼(^o^)／チエ(写真右)で結成。ちなみに＼(^o^)／は"バンザイ"と読む。

KUSHIDA選手改心の勝利の瞬間。後ろで馬カードをプレゼントした丸谷がひきつった苦笑い。

業界きっての馬好きで有名な崔選手が次第に熱を帯びてくる。愛馬の育成を真剣に見守っていた。

気さくな崔選手におねだりしてヘッドロックをかけてもらい、ご満悦な丸谷。次第にヤバい状況だと気付き必至のタップ。白黒だから分からないけど顔、真っ赤でした。

ハッスル情報!!

インリン様涙のラストファイト、崔領二VS.川田利明歌合戦、RG代々木に死すなど盛りだくさんな内容のハッスル最新DVDをプレゼント！　59ページで詳細を確認してどしどし応募してくれ。

大会告知!!

●「ハッスル・ツアー2008 ～9.17 in KORAKUEN～」
2008年9月17日(水)
開場18:00　開演19:00
会場　後楽園ホール

●「ハッスル・ツアー2008 ～9.28 in NAGOYA～」
2008年9月28日(日)
開場16:00　開演17:00(予定)
会場　愛知県体育館

【チケットに関するお問い合せ】
ハッスルエンターテインメント
TEL:03-3221-2431
http://www.hustlehustle.com/

ハッスルの夜明けを見逃すな！

HOW TOムービー、レクチャーモードに出演を果たし、じわじわと注目を集め『DOC』界のアイドルとなった(?)ウマコ。もはやウマコを知らずして『DOC』は語れない！　そこでアルカディア編集部は独自にコンタクトを取り、独占インタビューを得ることに成功。そんなわけでウマコの秘密に迫る一問一答コーナーがスタート！

東京都
柊かえで オーナー

コーナー化を先読みしたイラストをありがとうございます。本人いわく「ワタシが本気を出したらウオッカも真っ青なのね～。んあ～」とスレスレなコメントを頂きました。真偽は不明。

白黒でゴメンツ

Q1 プロフィールを教えて

ごめんなさい、プライベートなことはマネージャーのイカスササハラクン（※）を通してじゃないと答えちゃいけないの。べ、べつに設定が決まっていないなんてことはないんだから、かんちがいしないでよね！
※ウマコのマネージャー兼セガ広報の偉い人

Q2 ライバルは?

2次元では超時空シンデレラ、3次元ではしょ○たんかしら。同じアイドル馬としてユキチャン（※）も見逃せないわ。あとセガの看板娘として青いハリネズミや石原さ○みちゃんにも負けられない！　来年の「ようこそセガへ！」のキャンペーンガールはアタシよ！　※白馬として日本で初めて重賞を勝利した牝馬

このコーナーでは
ウマコに対する質問、ウマコに語ってほしい時事ネタなどを随時募集しております。巻末ハガキの自由覧に応募をよろしくお願いします

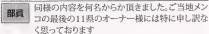
※強くないオーナーにも特典はあります。

白黒ページへの移行が若干全国のオーナー様のモチベーションを下げてしまった感はあるのですが、このラウンジだけは滞りなくメッセージは届いております。本当に感謝の気持ちでいっぱいです。

ローゼン オーナー（神奈川県）
うまのすけはどこにいった?

部員　うまのすけ氏は基本特別顧問なので非常勤です。決してわれわれうま部がうまのすけ氏に飽きたわけでも、ウマコがいるからもういらないんじゃない?　などとは考えてもいませんからね。

ソバンチュ オーナー（香川県）
カラーじゃない

部員　同様の内容を何名からか頂きました。ご当地メンコの最後の11県のオーナー様には特に申し訳なく思っております

子煩悩 オーナー（埼玉県）
6才の娘のムチさばきがうまいんですよ。

部員　将来が楽しみですが、会話の場合、「DOCの」と文頭に付けないと誤解される恐れがあるので気をつけましょう。

テレテ オーナー（千葉県）
擬人化は無理そうなのでウマコプライズ化計画を希望

部員　これに関してはセガプライズがその気になるまで待ちましょう。

ワールドレースって何?

スガオ オーナー（北海道）
本誌をよく読んでください。

青い肉汁 オーナー（鳥取県）

完全に乗られてますね。厳密に言えば落馬でありレースでは失格です。イタチョコ風の馬はステキです。

山田うどん オーナー（埼玉県）

コレは完全に運のようです、うま部員でも3頭目に産まれた者もいますし、初代『DOC』から一度も産まれていない者もいますしね。

ゲーハー オーナー（高知県）

何もメッセージは書かれてはいませんでしたが、以前頂いたはがきにに答えがありました。大人の事情というやつでお願いします。

ニュー 岡部フィギュアで遊んでみた!!

岡部元騎手。毎月くどいようだけどホントにすごい人なのよ。そんなフィギュアで遊んじゃおうというコーナー。相棒は南井元騎手。この人もすごい人です。ほんと二人とも、すごいんだってば。

祝『VF5R』稼働！晶の代表技「鉄山靠（てつざんこう）」炸裂!!

ウルフの得意技「ジャイアントスイング」。岡部フィギュアもハッスル！

全国のオーナー様より「愛馬自慢」、「ダメっ仔披露」、「心に残ったレース展開」、「今月の一言」など何でも結構なのでイラストや文章で募集いたします。みなさまのうまを愛でる気持ちを巻末はがきの裏の自由欄に書いて送ってください。
また、一般のおはがきでも応募可能です。あて先はこちら→〒102-8790　東京都千代田区三番町6-1　アルカディア編集部「うま部」の係まで。おはがきお待ちしております。

続編登場まで遊び尽くそう!

続編『すっごい!』の稼働が迫る本作だが、まだまだ発見は絶えない。今回はそんな新情報のほか、闘劇'08FINALに出場できなかった2キャラの攻略をお届けするぞ!

アルカナハート2
■メーカー：エクサム
■ジャンル：ハートフル2D対戦アクション
■操作方法：8方向レバー+5ボタン
■発売日：3月21日(稼働中)
■使用基板：—

Text:OYZ、KYO、ケンちゃん、伝説のオタク

●文中の略号は以下の意味を表します。【】=アルカナコンボでのつなぎ
Ⓒ=キャンセルでのつなぎ　Ⓙ=ジャンプキャンセルでのつなぎ
Ⓗ=ホーミングキャンセル、またはアルカナホーミングでのつなぎ
●連続技のダメージは、特に指定が無い限り両者共に愛のアルカナで、はぁとに対して体力満タンから決めたときのもの(総体力の基本値は26,400)

戦力アップに役立つ小ネタを放出!

キャラクター豆知識集

私たちが参加した『2』の登場から約5カ月。皆さんかなりの研究をされているようですが、聖女の能力は簡単に底が見えるものではありませんわ。未掲載の能力を紹介しますから、しっかり習得して戦力となさい。

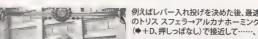
クラリーチェ　⬅+Cに保険を仕込む

⬅+Cを出すときに⬅+C～Eとボタンを素早くずらし押しすると、⬅+Cが空振りした場合に空キャンセルでアルカナブラストが出るため、リスクを軽減できる。相手に⬅+Cが当たっていた場合は自動的に【⬅+C→立ちE】に切り替わり、アルカナブラストが暴発することは無いので安心だ。

⬅+Cを回避しながら攻撃できる技に対して有効。暴れなど、当たるかどうか分からない状況で使うといい。

回避されてもアルカナブラストでフォロー可能。相手キャラや使いどころによっては、頼れる切り返し手段となる。

冴姫　連続技&連係を強化

情報協力：たぬきち

地上or超低空ウラニオ トクソ中に⬆タメを作っておき、25ヒット目辺りで⬉+D～⬇+Cと素早く入力すると、アルカナホーミングからCオルナを出せる。これを使えば、しゃがみAやジャンプ中⬉+Cからの連続技にウラニオ トクソを2発組み込めるぞ。

立ちCは出始めの1～4フレーム間、空中技で空キャンセルが可能。普通にジャンプしてから出すよりも早い上、しゃがみA後や➡+D中など、ジャンプができない状況でも使えるのが利点だ。

例えばレバー入れ投げを決めた後、最速のトリス スフェラ→アルカナホーミング(➡+D、押しっぱなし)で接近して……、

➡⬇⬉➡(➡入れっぱなし～⬇⬉➡でOK)+C～AorBずらし押しでフラガラッハを出せる。ヒット時は立ちAなどで追撃可能。

リリカ　連続技お得情報

トルネードエッジの2段目は、Bのみ各種補正値が緩い。例えば、ジャンプAⒿ【A→B】{Ⓒトルネードエッジ(C・A・A)Ⓗ(⬆+D)→A}×2Ⓒトルネードエッジ(C・A・C)Ⓒハリケーンスパイラルという連続技を決めた場合、ダメージは下記写真の上側となるが、トルネードエッジの2発目をBにするだけで、下側のものにダメージアップするのだ。2発目は基本的にBで入力するといい。

●Bトルネードエッジ未使用

●Bトルネードエッジ使用

ドロシー　新着連続技集

Ⅰは、ジャンプBの当て方がポイント。D押しっぱなしで移動し続け、ドロシーが相手に接触して落下し始めるころにジャンプBを出そう。成功すれば、下方向+BからジャンプCを出しつつ着地後、最速の立ちAが間に合う。

Ⅱは、始動した位置が画面端に近ければ最初の2段ジャンプを後ろに、遠ければ垂直にすると、降りCをヒットさせやすい。なお、神依、美凰、アンジェリアに対しては、2カ所の【A→D】を【B(1～2段目)→D】にすること。

ニュートラルD後、少し引き付けてからジャンプBへ。出すのが早過ぎると、立ちAが間に合わなくなる。

ジャンプBの出し方が良ければ、【下方向+B→C設置】後に立ちAが間に合う。この後、ジャンプCがヒット。

ドロシー　本不生の意の秘密

一定時間相手の動きを停止させ、そこに追撃を狙える時のアルカナブレイズ、本不生の意。時間停止効果の発動に120フレームと長い時間を要するが、なぜかドロシーのみ、効果発動までが77フレームと極端に早い。時間停止後はエースの4カードを連発すれば、大ダメージを与えられるぞ。

本不生の意を発動させたら、Aグラウンド・テン→昇りフライング・エース×2→スペキュレイション→フライング・エースで4カードを作成。

パワーゲージが6本以上ある状態で本不生の意を発動させれば、4カードが2セット決って大ダメージだ!

新着連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB(3段目)→⬉+C】Ⓗ(ニュートラルD)→【B(1段目)→下方向+B→C(設置)】→(着地)→立ちA(→ジャンプCヒット)Ⓙ→昇りジャンプC→(着地)ジャンプ【A→B(4～6段目)】Ⓙ【B(4～6段目)→A】Ⓒジャック・ラビット～クイーン・ビー～キング・バード　ダメージ:7274程度

Ⅱ(愛のアルカナ、相手画面端付近)【しゃがみA→⬉+C】Ⓗ(ニュートラルD→【B(4～6段目)→A】Ⓙ(垂直or後方)【A→D】Ⓒトリプル・フェイス→降りC→(着地)フロントステップ～ジャンプB(1～3段目)Ⓒスペキュレイション(設置)→AⒿ【A→D】(→スペキュレイションヒット)Ⓒウラニオ トクソ　ダメージ:10124程度

あるかな2 よろずメモ　●冴姫補足：ウラニオ トクソ→オルナ→ウラニオ トクソの連続技は、アルカナフォースからの反撃を受けにくいのも強み。相手がオルナ後に最速でアルカナフォースした場合、ウラニオ トクソをつぶされてしまう技は、キャサリンの空中投げ、リリカの空中ハリケーンスパイラル、きらの各種空中コマンド投げ(高さが合っているときのみ)、氷のスプレンギア、火の轟天焦のみだ。

対戦攻略 愛乃 はぁと

はーとふるぱんちから確実に追撃し、割り込みや相殺後の攻防を勝利に結び付けよう。

Text：ケンちゃん

崩しのパターンを増やす

立ちCや➡＋Bをガードさせた後は、Ⓙ▶空中ダッシュから【A→⬅＋B】とA→着地しゃがみAを使い分け、ガード段を揺さぶるのが基本。背が低めのキャラに対して間合いが近いときは、空中ダッシュ【⬅＋B（空振り）→しゃがみA】も交ぜよう。相手の背後に着地しつつ下段を狙えるぞ。

ジャンプ攻撃をガードされた後は、Cりぼんびーむでめくりを狙うのが有効。これを立ちガードされた場合は、フロントステップから昇りジャンプAやしゃがみBを出し、二択を迫ろう。

空中ダッシュ⬅＋Bでの裏回りは奇襲として効果が高い。

連続技を強化せよ！

Ⅰは、間合いが遠いときに空中ダッシュ攻撃を2回組み込む連続技。最初の空中ダッシュBを遅めに出し、相手の高度を低くするのがコツだ。

ⅡはCはーとふるぱんち後、ワンテンポ置いてからすっごいはーとふるぱんちを入力すると、空中版の先端が連続ヒット。さらにホーミングキャンセルから追撃を狙えるのだ。

Ⅲは➡⬇↘➡＋Aで A空中はーとふるぱんちを出し、続けて⬇↘➡＋Eでフェアログ ロルグへ。硬直が解けた瞬間にニュートラルDで追いかければ、ジャンプBがつながるぞ。

新着連続技

Ⅰ（キャサリン、ドロシー、きら、フィオナ以外）【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶A鉄拳ぱんちⒽ▶（➡＋D）→【立ちA→➡＋B】Ⓙ▶空中ダッシュ【遅めB→⬅＋B】→立ちCⒿ▶空中ダッシュ【A→C】→フロントステップ～立ちAⒿ▶【A→B→⬅＋B】Ⓙ▶【B→E】 ダメージ:8085

Ⅱ（キャサリン、きら以外） Cはーとふるぱんちⓒ▶空中すっごいはーとふるぱんちⒽ▶（ニュートラルD）→ジャンプ【A→B→⬅＋B】Ⓙ▶【B→E】Ⓒ▶Aはーとふるぱんちⓒ▶すっごい必殺きっく ダメージ:10254

Ⅲ（雷のアルカナ、相手空中）ジャンプAⒿ▶【A→E】Ⓒ▶Aはーとふるぱんちⓒ▶フェアログ ロルグ（⬇↘➡⬇↘➡版）→ニュートラルD～【B→E】Ⓒ▶Aはーとふるぱんちⓒ▶すっごい必殺きっく ダメージ:10656

対戦攻略 春日 舞織

今月は雪花の舞を使った防御テクニックと、雷や魔のアルカナでの連続技を紹介するぞ。

Text：伝説のオタク 情報協力：ACT＆ゆに

防御面を強化

雪花の舞は発生が早くスキが小さいため、ガードキャンセル⬅＋Dから出せば強力な切り返し手段となる。C月花の舞まで出せばガードされてもリスクが低く、雪花の舞カウンターヒット時はジャンプAから連続技を狙えるぞ。ガード時はホーミングキャンセルすれば攻めに転じられるが、ホーミングキャンセルが早過ぎるとコマが発生しないので注意。

このガードキャンセル⬅＋D→雪花の舞は、最速で出さないと攻撃判定発生前に着地してしまう。攻撃ガード後、➡↘⬇↙＋D→↙＋Aと素早く入力するのがオススメだ。ヒットストップ中に入力してしまうと出ないので、ヒットストップの長い技はそれが終わるタイミングを狙おう。

なお、ヒットストップ直後～少し後の特定タイミングにガードキャンセル⬅＋Dを出した場合、最速で雪花の舞を出しても攻撃判定が出ない。ガード硬直の長い技ほど出ないタイミングが多くなるので、狙うなら確実に攻撃が出るA攻撃ガード後と、出やすいB攻撃ガード後に絞ろう。

C月花の舞を⬅＋Dでホーミングキャンセルすると、コマが逆ガードになる。ホーミング移動の軌道を調整すれば、表裏の二択を仕掛けられるぞ。

連続技紹介

Ⅰは、ガードキャンセル⬅＋D→A雪花の舞カウンターヒット時の連続技。画面の位置を問わず決められる。

以降は、接近戦の弱さを相殺で補える雷のアルカナと、相手に毒を付けた後に逃げつつ闘う立ち回りが強力な魔のアルカナの連続技を紹介。どれもパワーゲージが必要なので、序盤は遠距離から飛び道具でけん制しつつパワーゲージをためよう。

Ⅱは空中復帰不能時間の補正が重い状態でも決めることができ、Ⅰからも移行可能。マスターすれば、さまざまな状況でダメージアップを図れるぞ。桜花の舞の後のフェアルグ ロルグは、画面中央なら⬇↘➡⬇↘➡、画面端なら⬇↙⬅⬇↙⬅で出し、ボタンを押し続ける。続く退魔の瑞鶴は最速で出し、その画面暗転中にフェアルグ ロルグを開放しよう。

ⅢのB月花の舞からジャンプAで拾った後は、遅めにジャンプキャンセルして【A→C】へ。アンジェリアには、B月花の舞→ジャンプAⒿ▶【A×2→C】に変えよう（すべて最速）。画面端では、C月花の舞→ジャンプAⒿ▶Cにすればコマがヒットするぞ。

ⅣもⅢと同様に、画面端では月花の舞をCに代え、その後は最速のジャンプAⒿ▶Cに変えよう。

新着連続技

Ⅰ（キャサリン、リーゼロッテ以外、ガードキャンセル⬅＋D後） A雪花の舞（カウンターヒット）～C月花の舞→ジャンプA→立ちC（→コマヒット）→フロントステップ～【立ちA→立ちB】Ⓙ▶【A×2→C】→【立ちA→立ちB】Ⓒ▶A桜花の舞 ダメージ:9143

Ⅱ（雷のアルカナ、自分画面端以外）桜花の舞Ⓒ▶フェアルグ ロルグ→退魔の瑞鶴→フロントステップ～前方ジャンプ空中ダッシュC→【立ちA→立ちB】Ⓒ▶A桜花の舞 ダメージ:9656

Ⅲ（魔のアルカナ、画面中央、相手空中、キャサリン以外）【立ちA→立ちB】Ⓙ▶AⒸ▶A雪花の舞～B月花の舞→AⒿ▶【A→C】（→コマヒット）→※しゃがみE（最大タメ）Ⓒ▶デシリュール（⬅⬇↙＋E～⬅）→ジャンプAⒿ▶AⒸ▶A雪花の舞～A月花の舞～雪月花の舞→空中ダッシュC ダメージ:9262＋毒ダメージ

Ⅳ（魔のアルカナ、画面中央、キャサリン以外） A桜花の舞Ⓗ▶（ニュートラルD）→ジャンプAⒸ▶A雪花の舞～A月花の舞→AⒿ▶【A→C】（→コマヒット）→ミルワール→フロントステップ～Ⅲの※以降と同様 ダメージ:10715＋毒ダメージ

ムック掲載データ補足

発売中のムック下巻「ARCANAHEART2 RIGHT PART HEARTMATIC COMPLETION」内の技データ集にて、ゼニアの派生版金色のイディナロークの数値データが抜けておりました。大変申し訳ございません。正しいデータは以下の通りです。

また、一部のアルカナ技はキャンセルから出した場合、実質上発生が早くなります。詳しくは右表の通りですので、補足させていただきます。

派生版金色のイディナロークの性能

種類	発生	備考
⬅タメ➡後（通常版）	11	タメ開始後6Fからメーター上昇／タメ開始後23～24、26～27F目にボタンを離すと強化版、25F目にボタンを離すとジャスト版に移行／28F以上タメると通常版が自動的に発生／タメ後ボタン離してから6Fで発生
⬅タメ➡後（強化版）	23＋6	
⬅タメ➡後（ジャスト版）	25＋6	
⬇タメ⬆後（通常版）	13	タメ開始後7Fからメーター上昇／タメ開始後24～25、27～28F目にボタンを離すと強化版、26F目にボタンを離すとジャスト版に移行／29F以上タメると通常版が自動的に発生／タメ後ボタン離してから7Fで発生
⬇タメ⬆後（強化版）	24＋7	
⬇タメ⬆後（ジャスト版）	26＋7	

※すべて持続4、硬直52　※F＝フレーム

キャンセルから出すと実質上発生が早くなる技

光	ホーリーボイス	罪	プリガヴォール(3)	火	火孔覇(3)
	ジャベリン	愛	ロズ スフェラ	[illegible]	アブ-オレオ以外
磁	スカンダロン		ロズ トクソ	闇	シュヴーア以外
	オルガノン		トリス スフェラ(3)	魔	アンプワゾネ
	ナアル	雷	スカルト エルム		サクリフィス
氷	クルゥア		ブロデュール アナム		エグゼキュスィオン(3)
	フォルン ヴェロルド(3)		フェアルグ ロルグ(3)	水	プルヴィア
[illegible]	ファスマ	[illegible]	離縛の意		カタラクタ
	スペクルム	樹	蔦	[illegible]	クリオドゥース
	シトゥイーク		種蒔き		プテリュクス
[illegible]	メエーチ		花満開(3)	光	ノーブルフォトン
	ダガートカ	土	要石		ジャッジメントレイ
	スミェールチ(3)		開地門		ロイヤルオプティクス
罪	プリガヴォール以外	火	火仙弋		アルカナフォース中の各技(3)

※(3)の技は3フレーム、そのほかの技は1フレーム早くなる
※1フレーム早くなる技は、ガード硬直がA＆B攻撃系の技をキャンセルして出した場合、さらに1フレーム早くなる

あるかな2 よろずメモ

●はぁと補足：連続技Ⅱは、単発のCはーとふるぱんちをヒット確認しつつ決められるのが利点。地上のすっごいはーとふるぱんちを出し切るのはリスクが高いので、こちらをメインに使おう。

●舞織補足：ガードキャンセル⬅＋Dからの雪花の舞は、Aで出せば攻撃後にコマが発生する。BorCで出すとコマは発生しないが、ヒット時は着地後にC桜花の舞や神来社の矢が連続ヒットする。

新ダンジョンを完全制覇!!

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム Ver.4.01
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発 売 日：2008年6月17日Ver.UP(稼働中)
■使用基板：Chihiro™

新たに公開されたダンジョン「禁忌たる邂逅」。極：上級に位置するこのダンジョン、今回は全階層をマップ付きで徹底攻略していくぞ。仕掛けをしっかり把握して、スムーズに踏破しよう。

新イベント「大討伐祭」開催決定!! 開催期間 2008/0?月1日～2008/09月15日

●「大討伐祭」のプレゼントはD.NETで受け取ることができます。
※D.NETに加入していない場合はプレゼントを受け取ることができません。

マップを覚えて回復を回収

禁忌たる邂逅

開放条件：覇者以上

各階層4マップから、ランダムで選出される回復のある場所をすべて把握したい

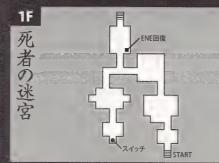
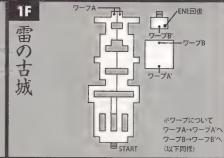
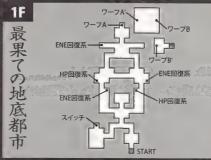
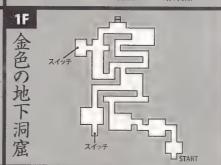
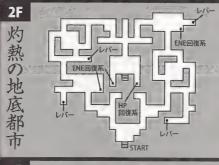
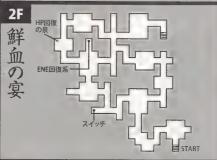
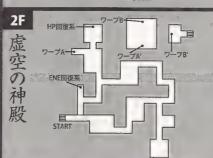
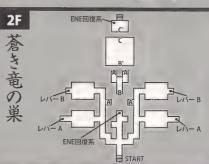
1F 懐かしのマップ群

1Fは、今ではプレイできないマップを含めた初級～中級に存在したダンジョンからセレクトされている。雷の古城以外はどれもスイッチに触って扉を開く仕組みになっている。どれも強制戦闘の部屋数がほぼ四つだが、ワープが絡む雷の古城と最果ての地底都市は、ワープ2回分の時間が意外とタイムロスにつながる。また、最果ての地底都市には回復アイテムが豊富にあるので分担して回収するといい。逆に金色の地下洞窟は、走行距離がやや長めで回復アイテムが出現しない。

2F 走行距離の違い

灼熱の地底都市では、レバー4本を引くのが必須条件。鮮血の宴は2部屋目の強制戦闘を早めに終わらせると左の回復ルートが開く。蒼き竜の巣では、レバーAがワープAの扉を開く仕掛け。この部屋は入り口のスイッチを踏むとレバーAの扉が開く仕組みで、敵は無視していい。協力プレイでは一人がスイッチを踏んで待ち、もう一人がレバーAを引こう。ワープA後は三つのスイッチを一気に踏むと扉が開くが、失敗した場合はスイッチから離れ、扉の光が切れてから再チャレンジしよう。

虚空の神殿では、進行ルートからずれた位置にENE回復系がある。寄り道してもいい。

今回のダンジョンの特殊通り名取得は、極上級の中では比較的楽な部類に入る。敵の種類は強力なものばかりだが、比較的回復が多くて自動生成のマップが無いため対策を立てやすい。1階は死者の迷宮か雷の古城、2階は鮮血の宴（蒼き竜の巣も比較的早い）、3階は堕ちた英雄（AGIによっては負の断章の方が安定する）が早い。4階は、敵の構成によって大きく変わってしまう。

3F 乱戦が多発

負の断章や海淵の梟雄など、比較的最近のマップをはじめとして、仕掛けに見覚えがあるものが多い3階。堕ちた英雄はマップが多少変化していて、最初の部屋が終わった後は左右両方の部屋をこなさないといけない。部屋に出てくる敵の数が多いので、1人マッチだった場合には2手に分かれない方がいいだろう。どのマップでもそうだが、この辺りから敵の数が増え、乱戦になりやすい。2人で分かれる場面ではしっかり協力し、負の断章など一人でこなさないといけない戦闘では、先に終わった側が救出に向かうようにしたい。息が合わないとタイムロスが多くなるので注意。

4F 回復アイテムが多め

最終階は広いマップが多く、部屋数は約四つ。ワープ後にはルームガーダーが待ち受ける仕組みだ。4階は回復アイテムや泉があるので、しっかり補給しておこう。時輪の狭間では、部屋の中で順番から出現する3体を倒せばいいが、移動床から来る敵に邪魔されるなど戦闘に手間取ると、外周ルートになってしまう。回復がない上に遠回りになるので、分担して出現即撃破を心がけること。

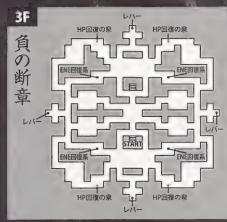
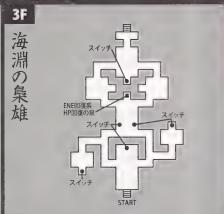
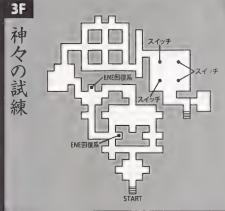
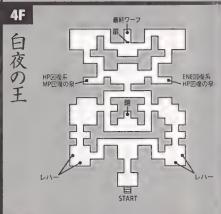
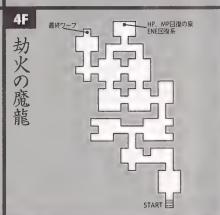
白夜の王では最初に左右へ分かれる必要が無い。全員同じ方向へ進んだ方がいいので覚えておこう。進んだ先でレバーを二つ引いて扉を開けるが、ここに居る敵に邪魔されやすいので、気絶や凍結などで足止めするといい。強制戦闘終了後は、中央の鍵を入手する必要がある。周囲の敵を全滅させると扉が開くぞ。最後に左右へ分かれる場面では、壁を破壊して回復の回収を忘れずに。左右の部屋は両方とも戦闘をこなす必要があるぞ。劫火の魔龍では、後半の四つすべての部屋を素早くこなすと中央上の回復ルートへ行ける。ここも2人一組ぐらいに分散して戦い、効率良く敵を倒していこう。

ワープ後に待ち受ける敵は、従来のルームガーダー同様それほど数は多くない。オーラをまとったミノタウロス系に注意して戦えばいいだろう。

白夜の王のレバーを二つ引く場所で、同時に抜けようとするとミスしやすい。

[illegible]品ワンポイント

ボス戦はテスラが相手なので、雷耐性と火耐性、そしてスタン耐性があると被ダメージが極端に減るぞ。特に、スーパーアーマー攻撃で雷魔法を連続してくらいやすいので注意。

一人で挑戦する場合、鮮血の宴のマップは2部屋目に注目。ここの戦闘をわざと遅らせることで右ルートになり、強制戦闘を一つスルーできるため、かなり時間短縮になる。普通に戦っていても右ルートになるくらい時間設定がシビアなので、ほんの少し遅らせればいい。右ルートだと回復の泉を使用できないが、その分20秒以上短縮できるので、当たりマップといえる。

鉄拳の神は細部に宿る! 地味だが実用性の高い小テクニックを紹介!

鉄拳6	
メーカー	:バンダイナムコゲームス
ジャンル	:対戦格闘ゲーム
操作方法	:8方向レバー+4ボタン
発売日	:2007年11月26日(稼働中)
使用基板	:システム357

ほぼ互角の実力を持つ者同士の対戦において、勝敗を左右するもの——。それはほんの小さな、だがそれでいて乗り越えがたい経験や知識の差であったりする。今回はそのような、細かいテクニックではあるものの、対戦時には非常に有効なものを三つピックアップし、紹介する。

デビル仁

対戦攻略

コンボを見直せ!!

単発技が多く、一撃必倒のスタイルが強いデビル。火力アップを図って、さらなる高みを目指せ!

Text:タケヤ

奈落堕とし始動コンボを見直す

強力なコンボ始動技である、下段攻撃の奈落堕とし(⇨☆⇩⬋○○)。この技は、⇨☆⇩⬋の⬋の部分を長めに入力することで性能が変化する。奈落堕とし1発止め(⇨☆⇩⬋○)→⇧○→立ち○→前ダッシュ～立ち○→荒魂撃ち(⇦○)～バウンド誘発→前ダッシュ～煉獄(⇧○○○○)といったコンボを決められるようになるぞ。通常のコンボである奈落堕とし(⇨☆⇩⬋○○)→前ダッシュ～白鷺遊舞2発止め(○)→羅刹門・壱(⇦⇨○○○○)と比べてコンボダメージに大差は無いが、空中の相手を運ぶ距離が非常に長い。狭いステージなら、画面中央より後ろに下がった位置からでも壁コンボが狙えるため、ダメージ効率が格段にアップする。壁までの距離によっては、奈落堕とし1発止め(⇨☆⇩⬋○)→⇧○→立ち○→前ダッシュ～立ち○→煉獄～飛空(⇧○○○⬊or⬈or⇨)→壁やられ・中→阿摩羅(飛空中に○)～バウンド誘発→白鷺遊舞(○○○)といったコンボを決めることができる。様々なアドリブが効くので、壁までの距離を見てコンボを変えていこう。

壁やられ・強から、ボブ、キング、アーマーキングに対しては立ち○→鬼八門(⇧○○)～バウンド誘発→羅刹門・壱を決めよう。羅刹門・壱は、最速で出し切るだけで、3発目が補正切れとなってヒットする。マードック、ジャックに対しては、鎌首(⇦○)→バウンド誘発→連撃五打(⇦○○○○○)が決まる。また、ジャックに対しては鬼八門～バウンド誘発→螺旋幻魔脚(⇧○○○○○)でもいい。壁際での奈落堕とし1発止めのほか、壁やられ・中からも狙いやすい。応用範囲が広く、実戦でも決めやすいコンボといえるだろう。

ステップを延ばして奈落堕としを出すと、ガードのタイミングを狂わせる効果もある。

その後は、⇧○で拾ってコンボへ。…1発止め(⇨…○)で拾うことも…

ポール・フェニックス

対戦攻略

ボディが甘ぇーぜ!

今月は使用機会の多いホーミングアタックからの超実用的高期待値コンボを紹介するぞ。

Text:K…

一撃必殺ポール版忌怨拳

ポールのホーミングアタックである鼓打ち(⇦○)は発生こそ遅いものの、出始めに判定の高い上段攻撃をかわす性能がある、ガード時の硬直が少ない、ノーマルヒットで壁やられ・強を誘発する、カウンターヒットで回復不能の崩れを誘発する、という非常に高い性能を持つ技である。

この鼓打ちがカウンターヒットしたら、鉄打ち(⇨○)～バウンド～崩拳(⇩⬊⇨○)～浴びせ蹴り(⇨➡○)で追撃しよう。これだけで体力の約半分を奪うことが可能だが、相手が浴びせ蹴りをその場起きや後転で軽減しようとすると、さらに立ち途中○～鉄山靠(⇩○)という追撃が決まるぞ。

また、コマンド入力に自信があるなら浴びせ蹴りの部分を「前ダッシュ～瓢瓦(⇩⬋⇦○)」にしてみよう。浴びせ蹴りよりダメージが8も高く、相手が寝っぱなしでも約6割の体力を奪える上に、バウンド誘発技で追撃するため、軽減を試みた相手に鉄…が絡んで8割強のダメージを与えることも可能なのだ。崩拳の硬直を見切った前ダッシュが若干難しいが、きっちり入力できれば横転でも回避されることはないのでぜひチャレンジしてみてほしい。

ちなみにこのコンボは軸ずれのおかげで、シャオユウやザフィーナといった体の小さなキャラクターにも問題無く決まるのもうれしいポイント。まずはCPU戦でガシガシ練習しよう。

肝心な鼓打ちを狙うポイントだが、五分～若干不利な状況で横移動から浮かせ技を入れ込むことが多い相手にはかなり狙い目だ。唯一のリスクである発生が遅い点を考慮して、カウンターをくらわないよう、相手をよく観察して狙うことを心がけよう。

かなりの高性能を誇る鼓打ち。ホーミングアタックの中でも最強クラスと言える。

崩拳～追い打ちというコンボはポールならでは。見た目が派手なのもうれしいポイント。

噂の真相はいかに？

対戦攻略

レイヴン

ここ最近ネットを騒がせていた最速バズソーについて検証してみたぞ！

Tex[illegible]

一長一短。まずは性質を覚えよう！

ブラッディバズソー（[illegible] 以下「バズソー」）は4フレーム以内にコマンドを完成させることにより性能の異なる「最速バズソー」となる。

気になる性能差だが、まずは見た目。最速バズソーはやや姿勢が低い。そして最大のポイントであるガード硬直だが、通常のバズソーが-17フレームであるのに対し、最速バズソーは-13フレームとかなりスキが少なく、ガード[illegible]ことができるキャラ[illegible]。しかし、ステップによる前進力が失われるため、非常にリーチが短いというデメリットもある。発生はどちらもコマンド完成から21フレームで[illegible]。

こちら[illegible]通常のバズソー。いつもお世話になって[illegible]ます。

左写真とほぼ同じフレームの最速バズソー。若干姿勢が低いが対戦中の見極めは困[illegible]

狙うならこんな場面

[illegible]

二〇〇八年八月三十日発行

鉄拳新聞

編集部NOW

ボトルカット上野、勇退！

『鉄拳5』、そして『鉄拳6』と、長きにわたり鉄拳シリーズ担当編集を務め上げた「ボトルカット上野」がエンターブレインを[illegible]。[illegible]ムック作成中には「死体」と[illegible]呼ばれた彼の顔は生気を取り戻し、笑顔に満ちあふれていた。[illegible]かえりニート飲み会」が、『闘劇'08』翌日の新宿にて[illegible]された。業界を代表する[illegible]トたちに囲まれて、「働こうという意思を持つことができ[illegible]」[illegible]

闘劇'08閉幕！

予選大会の開始から数えると、4カ月以上も続いた『闘劇'08』が、ついに終了した。8月15日に開催された『鉄拳6』本選トーナメントは、序盤から波乱含みの試合が多く、先の展開が読めない大会となった。

当コーナーでおなじみの垂れ、タケヤマらのチームは、優勝最有力候補と言われながらも、2回戦で惜しくも敗退。また、過去の闘劇で参加者を戦りつさせ、本大会でも活躍が期待された韓国勢も、早々にトーナメントから姿を消す結果となった（詳しい試合結果については本誌8ページにあるレポートをご覧いただきたい）。

波乱が多く、分析が難しい本大会だが、はっきりと言える特徴は「若手プレイヤーの台頭」。彼らが今後、鉄拳界にどのような影響をもたらすのか、興味は尽きない。

テッケン・チーム・バトル コラム

垂れのラヴTTB 3

イカツイ体格した外人の兄ちゃんに、新宿の雑踏で道を譲られたよ。俺のそばには寄りたくないってか？　そんなわけ……まさかね？

テレビの北京オリンピックにくぎ付けになってしまって、ねっぱが多めな最近。

闘劇の日も、燃え尽き症候群でその日のシングル未消化だったし、いろいろ不祥事が続く俺のTTB3事情。携帯って投げるとすぐ壊れちゃうんだもの。

ちょっと反省して、外出の移動中にTTB3をたしなもうとするも、髪型的問題で直射日光が思いのほかツライ（笑）。

すぐ頭が痛くなるもんだから、面倒くさくなって相手の装備見なくなっちゃってダメダメな結果に。一般人より人体に受ける影響が多いスキンヘッドは、インドア派の証なんだ！

垂れ

闘劇では母親の見守る中、優勝候補に挙げられながら2回戦で敗退した恥ずかしい生ける球体。

鉄拳コラム ～イメトレのススメ

『闘劇'08』が終わった。2回戦敗退という結果に終わってから試合を観ていて思ったのは「緊張している人が多いなぁ」ということ。どんな人でも多かれ少なかれ緊張はするものだが、その緊張を抑えるために何か工夫をしているという人は、意外と少ない。

筆者の場合は、大会の様子（実況の煽り、勝利が困難な状況など）を普段からイメージしておくことで本番での緊張を和らげる、という方法を取っている。うまくイメージすることができれば、何気ない野試合でも緊張状態を作り出すことができる。

これは聞いた話だが、とある体操選手は、オリンピック本番での完璧な演技をイメージしているときに、表彰式で涙を流す自分の姿までが想像でき、実際に涙が止まらなくなったという。「たかがイメージトレーニング」とあなどってはいけない。

また、今年の闘劇に出場したある選手は「睡眠不足だと緊張しなくて済むから、前日は寝ないようにしていた」と語っていた。……緊張を和らげるにはさまざまな方法がある。読者の方々には、ぜひ自分なりの工夫を凝らして、大舞台でも生き生きとしたプレイをしてほしい。

TEXT：タケヤマ

トップブレイヤーからテクニックを奪え!

DrumManiaV5 Rock to Infinity	
■メーカー	：KONAMI
■ジャンル	：ドラムシミュレーション
■操作方法	：5パッド＋フットペダル
■発売日	：稼働中(2008年6月)
■使用基板	：—

GuitarFreaksV5 Rock to Infinity	
■メーカー	：KONAMI
■ジャンル	：ギターシミュレーション
■操作方法	：3ボタン＋ピッキングレバー
■発売日	：稼働中(2008年6月)
■使用基板	：—

今回は、新たな要素が加わり進化した「BATTLE MODE」。そして、トッププレイヤーから教わったギタドラの基本を紹介するぞ! 基本を身に付け、トッププレイヤーに近づこう!

BATTLE MODEいよいよ解禁!!

BATTLE MODEとは?

「BATTLE MODE」は全国のプレイヤーたちと、対戦できるモードだ。お互いに曲を選び、その合計スコアによって勝敗が決まるため、実力が試されるのも特徴の一つ。腕試しにはもってこいのモードなので、ギタドラに慣れてきたら、一度はプレイしてほしい。また、今作の「BATTLE MODE」には新たな要素も追加されているので、ギタドラ暦の長いプレイヤーも要チェックだ。

新システムBATTLE ITEMが戦況を変える!

新システムの「BATTLE ITEM」によって、「BATTLE MODE」がさらに白熱するぞ。「BATTLE ITEM」には、さまざまなタイプがあり、自分のスタイルに合わせて装備することで、より戦略的にプレイできる。自分の長所を際立たせるアイテムや、短所をおぎなうアイテムを装備すれば有利に戦えるだろう。どちらを優先するかはプレイヤーの自由だ。

コンボをつなげるのが得意なプレイヤーは、コンボ数でスコアにボーナスが入る「BATTLE ITEM」を装備したり、逆に苦手なのであれば、それを補うような「BATTLE ITEM」を装備するといい。

ただし、このときに気をつけて欲しいことがある。それは、「BATTLE ITEM」は対戦相手のプレイヤーにも効果を及ぼすということだ。つまり、敵に有利に働く可能性もあるので、選ぶ際は注意しよう。

「BATTLE ITEM」は、どれもさまざまな効果を発揮するので、いろいろな「BATTLE ITEM」を試して、自分に合った「BATTLE ITEM」を探してみるといいだろう。なかには条件を満たすと出現するものもあるので、コレクションする楽しみもあるぞ。

さまざまな「BATTLE ITEM」があり、どれも特徴的な効果を持つ。この豊富なラインナップから選ぶ際には、目移りしてしまうことだろう。

プレイ内容によって、曲の終了後にスコアが加算されるアイテムもある。最後に加算されたスコアで大逆転!! なんてことも?

BATTLE POINTSでITEMを入手!!

アイテムは、対戦終了後にもらえる「BATTLE POINTS」で入手できる。「BATTLE POINTS」は条件を満たしたときや、稀に発生する「BATTLE POINTS」2倍戦に勝利するといつもより多くポイントをもらえるのだ。また、毎月「0」の付く日はポイント2倍デーとなっているので積極的に狙っていこう。

「BATTLE MODE」での対戦終了後には「BATTLE POINTS」を獲得できる。「BATTLE POINTS」2倍戦は一気に稼ぐチャンスだ。

手に入れたアイテムは複数個所持することができる。いつでも有効な「BATTLE ITEM」使えるよう、常にアイテムは備えておきたい。

自分のレベルに近いプレイヤーと対戦!

今作では「BATTLE RATING」によって、バトルの強さが分かるようになっている。それによって、対戦するプレイヤー同士の実力が拮抗しやすくなったのだ。自分に近いレベルのプレイヤーとのバトルは、より白熱すること間違い無し。プレイヤー同士で切磋琢磨することで、自身の上達も早くなるはずだ。

お互いの開始時に「BATTLE RATING」を確認できる。相手の選曲や使用する「BATTLE ITEM」もここでしっかり確認しておこう。

「BATTLE RATING」の近い者同士がスコアを競い合えば、互いに上達も早まるぞ。敗北を恐れず、どんどん「BATTLE MODE」に参加しよう。

トップランカーに教わる Guitar&Drumの基本!

ここでは、トップランカーに聞いたギタドラの基本テクニックを紹介! 誌面で学んだことを意識してプレイすれば、いずれトップランカーも見えてくるはずだ!

Guitar Technic編

Q ダウンピックだけじゃバーの間隔が短いときに対応できない!
A オルタで弾くとやりやすくなります。

初めはダウンピックだけでも十分に弾けますが、難度が高くなってくるとオルタが必要になります。オルタはピックを上下交互に弾く方法で、下に弾いたピックを、そのまま返す手で上に弾きます。そうすると、ダウンピックより速くピックを弾けるのです。バーの間隔が短いときには頻繁に使用するので、非常に大事なテクニックになってきます。ただ、さらに高い難度になってくると、速いオルタが必要になってくるので、ダウンピックで速い動きを練習しておくと役立つでしょう。

STEP UP!

オルタのみで曲を弾くだけでは、難しい曲も多くあります。オルタをしている途中で少しバーの間隔が空いて、そこからまたオルタが必要な場合、一旦オルタを止めて、またオルタを始めるオルタリセットを使います。

また、オルタがアップで終わり次に対応しにくい場合は、オルタをアップから始めることでスムーズに次の動作に移れます。バーが偶数個の場所を覚えておくと、使いやすくなります。

オルタリセットは、下上下で一度止め、再び下上下と弾き始めることで自分のペースが保ちやすくなる。

バーが偶数のときは、アップからオルタを始めると良い。最初の一つを意識して上に弾くことで、その後につなぎやすくなる。

Q 完ぺきな演奏だったのにもっとスコアが高いプレイヤーが!?
A ワイリングを遅らせることでスコアがもっと伸びます。

ワイリング(ギター型のマークに合わせてコントローラを立てながらピックを弾くこと)も完璧なら、それを遅らせてみるとスコアが上がります。ワイリングは、そのときのコンボ数によって加えられるスコアが上がるからです。また、ワイリングは操作を受け付ける時間が長いため、画面上のマークが通り過ぎたあとも受け付けてくれます。なので、ギリギリまで遅らせて、コンボ数を増やしてからワイリングをすれば、それだけスコアが上がります。このテクニックはディレイワイリングと呼ばれています。このディレイワイリングを使えば、さらに上のスコアを狙うことができます。

普通にワイリングをした場合に比べて、ディレイワイリングを利用した場合は約1秒の余裕が生まれる。その間にコンボ数を増やすことができればスコアを上昇させることができる。スコアの底上げに非常に有効なテクニックだ。

GuitarFreaks オススメのオプション

■HI-SPEED×4
見るべき場所は少ないので、初心者でなければこの速さがオススメ。これ以上の速さにも対応できるようになっておくとさらによい。

■RANDOM・SUPER RANDOM
バーの列がランダムに変化するもので、正規譜面とは違う配置で弾くことができる。「SUPER RANDOM」はすべてのバーがランダムになるので、実力を付けるのに適している。

トップブレイヤーの㊙テクニック
ギターコントローラのベルトを短くすると、プレイがしやすくなるぞ。コントローラを立てやすく、ピックを弾くのも楽になる。ただ、短過ぎるとむしろやりにくくなることもあるので、ただ短くするのではなく、自分にあった長さを探そう。ネックのボタンを押さえにくくならず、ピックも弾きやすい長さがもちろんベスト。これだけでもレベルアップするかも?

Drum Technic 編

Q 見まねでクロスハンドを使っているけど、本当はどこで使うの?
A シンバルとハイハットをたたくときなど使いどきはさまざまです。

クロスハンドが使われるのは、シンバルとハイハットを片手でさばきたいときなどですが、そのほかにもさまざまです。このときに、クロスする手が逆になってしまうとスティック同士がぶつかり合い、非常にたたきにくいため、必ず左手でハイハット、右手でスネアをたたくようにしましょう。

オープンハンドに向いている曲もあるので、どちらか一方だけでなく、両方のたたき方をマスターすることが上達には必須です。そうすれば、難度が高くなってきても対応できるようになるはずです。

クロスハンドはココで使え!!

例えば、スネアを左手でたたきながら、ハイハット→シンバルを右手でたたきたい場合があります。ほかには、8拍子のハイハットといった左手だけでは辛い連打と、スネアとバスを交互にたたくときなど。クロスハンドでたたけばとても楽になります。

左手でスネア、右手でハイハットからシンバルをたたきたい場合。オープンでは苦労しそうだが、クロスハンドならスムーズにたたける場面だ。

ハイハットを、交互のスネアとバス。オープンハンドでも可能だが、手元が狂いやすいので、クロスハンドを用いて右手でたたくと良い。

Q 2連続でたたいた後がどうしても手が回らない
A ダブルストロークを使えば連打後も対応できます

連打をするときのほとんどは、右手、左手と交互に1回ずつたたくシングルストロークを使うと思います。しかし、曲の難度が上がってくると、シングルストロークでは辛い場面も増えてくるでしょう。そこでダブルストロークを使えるようになると、とても役立ちます。これは、左右どちらかの手でリバウンド(たたいたときの反動)を利用して2回たたくという方法です。最初のうちは連打が遅く感じるかもしれませんが、ダブルストロークに慣れてくれば、シングルストロークより速い連打が可能になります。慣れないうちはたたきにくいかもしれませんので、練習していつでもできるようにしておくと良いでしょう。ダブルストロークを修得すれば、これまでどうしてもコンボが切れていた連打にも、対応しやすくなると思います。ステップアップには必要不可欠なテクニックです。

DrumMania オススメのオプション

■HI-SPEED×3

ギターフリークスとは違い、見る部分が多いためこのスピードがオススメ。もちろん、慣れてきたらより速い方が良いだろう。

■MIRROR

列が鏡写しのように逆になるMIRRORを使うことで、プレイしやすくなることがあるが、逆に難しくなる場合もある。いろいろな曲で試して、研究してみると面白いかも!?

BATTLE MODEのコツを知ろう!

「BATTLE MODE」で勝利するには、もちろんこれまでのように高いスコアを出すことも大事だが、今作では戦略も大事になってくる。装備できる「BATTLE ITEM」には、それぞれ特徴があるので、考えて装備したい。理想は「自分に有利に働く」、かつ「敵に不利に働くorプラスの影響を与えにくい」アイテムを装備したいところ。だが、これらの条件を満たすのは非常に難しい。基本は、自分に有利に働く「BATTLE ITEM」を装備し、その効果を得ながら戦おう。

バトルの際には、相手の装備している「BATTLE ITEM」に注意しよう。相手がバトル終了後にスコアをプラスする「BATTLE ITEM」を装備しているのなら、その条件を満たすことで自分がアイテムボーナスを獲得できる。相手の「BATTLE RATING」と装備している「BATTLE ITEM」の効果をよく見ておこう。その効果を利用して、自分のスコアを上げ、有利に戦いを進めていこう。また、相手がどういうプレイヤーなのか知っていたのなら、自分が得意で相手が苦手な曲を選曲するのも有効な手段である。

トッププレイヤーの秘テクニック ドラムマニアを始める際に大事なのは、イスの高さ・座り方だ。高さは当然自分に合ったものがいいが、辛くない程度に高くして浅く座るとプレイしやすい。深く座ると、シンバルに手が届きにくかったり、バスが踏みにくいことがある。店によっては高さの調節はできないが……、浅く座るというところは、ぜひ意識してプレイしてみよう。

EMPRESSが楽しみですね♪

戦いの果てに	戦いの果てにII	小さい秋見つけた	小さい夏見つけた

戦いの果てに

戦いの果てにII

小さい秋見つけた

小さい夏見つけた

キャラクターランキング TOP3

彩葉「ウンいい感じ。ホクホクや～♪」

セリカ「い……一本のカロリーどれくらい?」

緋浮美「あら？ ワタクシのお芋が……?」

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢
中学生。

『夏天』
シアティエン。本名はアルア。ナイアの妹。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

『エレキ』
士朗の弟。兄を連れ戻しにきて失敗中。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『達磨』
ダルマ。ツガルの同級生。
スケベだけど天才児。

『理々奈』
ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『ナイア』
高級中華料理店『星龍華』の看板娘。

『茶倉』
彩葉の元憑依霊。霊力強めのときはだれでも憑依可。

『ユーズ』
大阪出身のデザイナー。
ケイナの上司。

『孔雀』
クジャク。変身ヒーロー、フィギュア大好き外国人。

『デュエル』
元フーリガン。「紅茶」と「寅さん」好き。

ⅡDXイラストギャラリー

当コーナーでは、投稿イラストを随時募集中！　12月号（10月末売り号）の締め切りは9月20日ですので、時期モノのイラストを投稿する場合は注意しましょう。

（熊本県　ジョー小西さん）

「今度一緒にゲーセン行脚するってアイツ言ってたけど……。
（で、デートじゃない……よね？まさかね）」

「ツガー？　見て見てこれカワイイヨー♪」

「あ、うん。（ま、まさかね～♪）」

「あ、そーいえば、ダルマが「みんなで」ゲーセン巡りしよーって
言ってたネ。ツガルも行くでショ？」

「あ、うん。……え？（……ガクゥ）」

（福岡県　皐月トミィさん）

「ほら、セリも早く準備しなきゃ」

「……くびれ。エリのくびれが一段と……」

「？　な、何？　じっと見て～（笑）」

「……。（自分のお腹をつまんで）プニッ。は～う～（泣）」

（福岡県　15さん）

「なんで、姉さんいきなり来たんだろ？」

「……。さーな（警告ってところか……）」

「……くんくん。ヒーちゃんの霊気の香りがしてきた♪」

「（ぞくっ）う。な、何か悪寒が……」

「（やっぱりスタイルいいわね……この娘）」

「……え。……な、なんデスか？」

「うーん。抱っこ、抱っこ～♪（スリスリ）」

「ちょっ!?　ね、姉さんー？」

「あら？　悪寒が消えましたわ……？」

（福岡県　灰音さん）

（埼玉県　雄大さん）

「まだまだ暑いし、締めのプールも乙ですニャー♪」

「……へへ。ムフフ。水着はいいねー♪」

「だ、ダルマ？　何やってんの」

「げっ!?　い、いや別に？　日向ぼっこ……」

「……。女子更衣室で!?（ドガッ！）」

「はーい。茶倉ご登場よ～♪」

「くっ。き、貴様～」

「私との勝負に負けたら何でも言う事聞くって言ったでしょ？」

「ぐっ。し、しかしこれで接客とは（カァァ）」

「おかげでお店大繁盛だわ。ウフフ。はい。スマイルスマイルー♪」

（山口県　水瀬きらは君）

（徳島県　慮羅）

「アレ？　来てたのユーズ。ウチでご飯なんて珍しいわねぇ」

「たまには中華もええかな思一てな」

「……ユーズ!!　わ、わざわざ私に指名して料理を運ばすなっ！」

「好きなの？　メイドさん……」

「あ、アホかー。んなわけないやろッ!!（ドキドキ）」

（兵庫県　汀茄さん）

「ほら、男の子なんだから泣くなエレキ」

「だって、ネーちゃんがー。ヒック、ヒック」

「ほら、痛いのにーちゃんの手が吸い取っちゃうぞ（ナデナデ）」

「あー。ずるいずるい～。アタシもアタシも～（ぐいぐい）」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26 係

メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）

beatmania IIDX ＋DanceDanceRevolution＋
GuitarFreaks & DrumMania＋pop'n music

BEAT RAIZING

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

今回は、BEMANIシリーズでシンセサイザーといったらこの人しか居ないというほどシンセサイザーを愛する男、SotaFujimori氏が登場！
　初のソロアルバムbeatnation Records『SYNTHESIZED』についてお話を伺った。ここを読めば、アルバムがもっと楽しめる！

多くのファンに送る、10周年を記念して作られた最強のシンセサイザーアルバム

Sota Fujimori インタビュー

カッコ良さとキャッチーさ その両立を目指した音楽

――アルバム制作の経緯はどんなもの[illegible]
SotaFujimori（以下Sota）　実は僕も企画よく分からないんですよね（笑）。ある日突然「アルバム出してみない？」みたいなお話を頂いたんです。「こういう企画が挙がってるんだけど、ちょっとここらでやってみない？」みたいな感じですね。だから、僕が企画を知る大分前から話が進んでたみたいですね。

――[illegible]はどうでした？
Sota　もちろんすごくうれしかったんですが、正直今の時期出して売れるのかなって（笑）。そんな不安も正直ありました。でも社内に曲書きが大勢居る中、全員が全員ソロアルバムを出せるわけではないじゃないですか。だから滅多に無い貴重なオファーということで、精一杯頑張ろうと決めて制作していきましたね。
――[illegible]Disc1についてお話をお聞きした[illegible]全16曲中新曲が3曲ですが、まずは[illegible]楽曲について、選曲した理由を教えていただきたいです。
Sota　最初は僕が制作したほかのゲームの楽曲を入れるかどうかをすごく迷っていたんですが、beatnation recordsからCDがリリースされるということで、今回は主にBEMANIシリーズの楽曲を中心にしつつ、キャッチー路線を意識して、歌モノをメインに選曲していきました。また、今回アルバムのタイトルが『SYNTHESIZED』なので、シンセがいっぱい鳴ってる曲を前提にした部分も大きいですね。
――そうなると、Disc1のコンセプトもその辺りになってくるのでしょうか。
Sota　そうですね。『SYNTHESIZED』というアルバムタイトルについては、アルバムの話を頂いた時点で思い浮かんだんです。これ以外考えられないっていうくらい（笑）。それで先にアルバムタイトルが決まっていたので、それにちなんだ選曲にしていこうと思いましたね。
――その中で、特にこの曲はどうしても入れたかったという曲などはどれでしたか？
Sota　いわゆるコレっていうのは無かったんですけど、DDRの曲は結構思い入れがあったりするので、DDRの曲は絶対外せませんでしたね。
――それでは新曲の3曲についてお聞きしたいと思います。それぞれどんな曲になっていますか？
Sota　最初に作ったのはアルバムのタイトルでもある「SYNTHESIZED」ですね。さっきも言いましたけど、アルバム名が最初に決まっていたので、何かこれにちなんだテーマソングじゃないですけど、そういった曲が1曲書き下ろしであったほうが面白いんじゃないかなと思って、これを一番最初に作りました。「minimal synthesizer」は、エレクトロ路線とミニマルテクノを足して2で割ったような曲があったら面白いんじゃないかなと思って何となく作っていたら割とスムーズにできちゃった曲ですね。3曲目の「Fly Above -Album Extended-」は、『beatmania IIDX 16 EMPRESS』

PROFILE

BEMANIシリーズでシンセサイザーといえばこの人。といわれるほどのシンセサイザーマニアでもある。インタビュー中、現在シンセサイザーを何台所持しているかを聞いてみたところ、"おそらく60台くらい"と正確な台数が分からないほどの数をお持ちの、とってもステキなお兄さん。

にも収録予定の曲なんですけど、タイトルの通り、空に飛んでいけるようなトランスを作りたいなと思って作りました。
——それらを含めて、SotaさんがDisc1に込めた想いとはどんなものでしょう？
Sota すべての音楽ファンに聴いていただけたらなという想いをいっぱい詰め込みました。特にDTMをやっている人たちにぜひ聴いていただきたいですね。
——次に、beatnation recordsでは定番ともいえるDisc2なんですが、リミックスをお願いした方々については、Sotaさんの方から直々にお話を差し上げたのでしょうか？
Sota そうですね。でも曲については半々です。僕からリクエストした曲もあれば、逆にアーティストさんの方から「あの曲をやらせて」と言ってくださった方もいらっしゃいます。本当はDisc1となるべく被らないようにしたかったんですが、そこはアーティストさんたちが希望してくださった曲をやってもらったほうが良い物が上がってくると思ったので、そのままやっていただきました。
——同じ曲でも全然違った印象になりますよね。
Sota アーティストによってかなり変わりますね。中には歌が入ってくるまで何の曲か分からないなんていう曲もあり、それがリミックスの醍醐味だったりもするので。だから、被っている曲でも僕自身新鮮な気持ちで聴けたので、結果的に良かったなって思っています。
——中でも意外だった曲はどれでしょう？
Sota SLAKEさんのリミックスは、僕最後まで何の曲か分からなかったです。この曲作ったっけ？ って思うくらいでした（笑）。曲名を見てからもう一度聴くと、細かくフレーズが使われていたりして、やっと分かりましたね（笑）。でも良い意味でそれくらい壊してくれたので、とても楽しかったです。beatnation recordsから出ているCDのウリって何げにこのDisc2だったりするのかなって思いますよ。参加アーティストも多いし、同じ曲でも全然違うものになったりして、いろんな角度から楽しめる内容になってますからね。
——そのDisc2、前情報では全14曲と公表されていましたが、実は全15曲なんですよね。
Sota 謎のクリエイターが参加しています。普段は効果音を作っている方で、仕事では曲を作ってはいないんですが、趣味で曲も作られているということで、今回入れてみませんかとお話をさせていただきました。ちょっとしたサプライズを狙って収録させてもらいました。
——これは聴いてみてからの楽しみとして、ではそういった部分も含めて、Disc2の聴きどころはどんなところでしょうか。
Sota 本当にアレンジがガラリと変わっているので、初めて聴くような新鮮な感覚で聴けるんじゃないかなと思います。イントロだけじゃ分からない曲も多く、アーティストさんごとの個性などをじっくり聴いてもらえればと思います。
——ところで、Sotaさん実は今年で10周年を向かえるんですよね。
Sota そうですね。僕がKONAMIへ入る前にBEMANIシリーズが盛り上がり始めていて、こんなゲームがあるんだって驚きました。そしてこのゲームの曲作りたいなって思っていたんですが、そうしたらまさかそれが実現するなんて夢にも思ってなかったです。さらに、今こうしてソロアルバムまで出せるなんて本当に驚きです。
——その10年の中で、一番忘れられない出来事とは一体なんでしょう？
Sota やっぱりライブですね。まさかステージに上がって実際にお客さんを目の前にして演奏するなんて考えられないことでしたからね。本当に貴重な体験をさせていただきました。ファンの方の反応を直接感じ取れた時、やってて良かったなって思いましたね。そして次もまた頑張ろうって思いました。良い曲作らないと見捨てられちゃうなっていうプレッシャーもありますけど、それが良い刺激になっていますね。
——Sotaさんとシンセサイザーは切っても切り離せない関係だと思いますが、Sotaさんにとってシンセサイザーとはどんな存在ですか？
Sota 何よりも大切な存在であり、最高のおもちゃであり、僕を飽きさせない存在です。何よりも大切ですね（笑）。
——そんなSotaさんが目指す音楽とは、一体どんなものなのでしょうか？
Sota あくまでも理想としてですが、カッコ良さとキャッチーさをバランス良く保ち、両立するサウンドですね。キャッチー過ぎると人によってダサく聞こえてしまうことも多いので、それらのバランスがとれたカッコ良くてキャッチーな音楽を目指していきたいです。
——では最後に、読者へ一言お願いします。
Sota アルバムは、BEMANIシリーズのファンの方ならだれもが楽しめる内容にしたつもりです。僕の曲をあまり聴いたことが無い人も、これをきっかけに聴いてみてもらえれば幸いです。いやお願いなので聴いてください（笑）。

（7月31日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）

すべての音楽ファンに聴いてもらいたい そんな思いをいっぱい詰め込みました

beatnation Records
『SYNTHESIZED』

8.29 on sale
価格：3,150円（税込）
CD2枚組
コナミスタイル限定発売
http://www.konamistyle.jp

DISC1
SYNTHESIZED
Kind Lady [2008 Exteded Mix]
I Need You [Nu Platinum Mix]
Saturday Night Love [Phunk Disco Mix]
together 4 ever [Album Edit]
Look To The Sky [Cyber True Color Extended]
Back Into The Light[Feelings Won't Fade Vocal Mix]
Star Gate Heaven [Album New Mix]
The Hope Of Tomorrow [Extended Mix]
Cyber Force [Extended Mix]
minimal synthesizer
Electrified [Album Extended]
I-revolution [Album New Mix]
ANDROMEDA II [Extended Mix]
State Of The Art [Album Extended]
Fly Above -Album Extended-

DISC2
猫叉Master／Do It Right -ElecNeco Tronika mix-
TOMOSUKE／together 4 ever -NORTHERNTRAHOUSE MIX-
good-cool／with you -X-Sota Mix-
dj TAKA／Back Into The Light -Special Thanx XX MIX-
SLAKE／Rise'n Beauty -ELECTRO MIX-
DAJI／Just a Little Smile -DAJI MIX-
SADA／Look To The Sky -SADA's J-Trance Vocal Mix-
DJ Yoshitaka／Cyber Force -DJ Yoshitaka Remix-
Shoichiro Hirata／Neo Contra -Extra Bold Mix-
L.E.D.／PSYCHE PLANET-GT
wac／Spring Comes Around -In Like a Lion-
AKIRA YAMAOKA／Battle Train -HOT SOTA MIX-
Ryu☆／The Hope Of Tomorrow -Ryu☆Remix-
kors k／Run To You -kors k mix-
AIKO／Rising Sun -100% Jupiter Eight Mix-
※REMIXアーティスト／[illegible]

DDRの最新作ロケテストリポート！

Dance Dance Revolution X

※記事内容はロケテストバージョンの情報で制作しています

DDRシリーズ最新作『DanceDanceRevolution X』が、ついに発表！　今回は『DDR X』のロケテストのリポート！

装い新たに、DDRの最新作が登場！

7月20日、AM PIA川崎ダイス店でDDRシリーズ最新作『DanceDanceRevolution X』のロケテストが実施された。筐体から伸びる、プレイヤーの長蛇の列がDDRシリーズの人気をうかがわせる。そして、今回のロケテストで一番気になったことは、筐体の周りに集まったギャラリーの存在。今作から筐体が一新されており、特にサテライトユニットによる派手な光の演出はDDRプレイヤーでなくとも、つい足を止めDDRの筐体を見入ってしまうだろう。ロケテストでは、プレイヤー以外にも黒山の人だかりができるほどのギャラリーを集めていたぞ。

また、外観だけでなく、システム面でもいろいろな新要素が盛り込まれており、その中でもアローが動く部分のみ暗くしてアローを見やすくする新オプション"SCREEN FILTER"は面白い試みで、重宝すると思われる。

筐体の両サイドにあるサテライトユニットはダンスゲージが上がれば上がるほど派手に光る！　ダンスゲージがMAXになれば、まばゆい光がステージを包み込むぞ。

プレイヤーの列と黒山の人だかりができるほどのギャラリーは今作の期待の証。製品版が楽しみだ。

難度表記が10段階から20段階に変更！　11以降の難度は黄色ではなく、赤色で表示されるようだったぞ。

踏んではいけない!?　ショックアロー

今作の新要素"ショックアロー"は踏んでしまうとNG判定が出てしまうアロー。コンボが切れて、ダンスゲージダンスゲージが減ってしまう上、一定時間ステルスになってしまうため、四隅の部分や真ん中のスペースを利用してやり過ごそう。これからの高難度譜面に一味違った難しさを与えてきそうなシステムだ。

横一列に並んだ電撃をまとった上下左右のアローが"ショックアロー"。フットパネルを踏んだままでもNGなので、四隅や真ん中に足を移動させてやり過ごそう。

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆新作発表の影響は？ さらに激化の上位戦！

順位	曲名 / アーティスト	得点
1st	Ristaccia / Zektbach	【128.0pts.】
2nd	零 -ZERO- / TЁЯRA	【97.6pts.】
3rd	EDEN / TЁЯRA	【85.4pts.】
4th	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ / Zektbach	【73.2pts】
5th	Digitank System / DJ Mass MAD Izm*	【61.0pts.】
6th	REMINISCENCE / jun with Alison	【42.7pts.】
7th	TROOPERS / Des-TRACT	【33.5pts.】
8th	The Smile of You / 猫叉Master feat.JESSY	【30.5pts.】
9th	少年A / Remixed by 少年ラジオ	【28.7pts.】
10th	Ubertreffen / TAKA respect for J.S.B.	【26.2pts.】

1st Ristaccia Zektbach 128.0pts.

今月も「Ristaccia」がトップを譲らず連続首位を達成。2位には根強い人気曲「零 -ZERO-」が再浮上し、連続首位達成曲「Blind Justice」も再びランキング内に返り咲いた。ほかにも新旧曲が激しく入れ替わっており、新作『EMPRESS』が登場すればさらなる激戦は必至!?

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆ついに自己記録到達！ 『V5』の波にも動じず!?

順位	曲名 / アーティスト	得点
1st	月光蝶 / あさき	【206.1pts.】
2nd	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【84.0pts.】
3rd	からふるぱすてる / ki☆ki	【76.3pts.】
4th	極東史記 / あさき	【61.1pts.】
5th	CaptivAte~覯き~ / DJ YOSHITAKA feat. A/I	【53.4pts.】
6th	鏡花水月楼 (GFDM EDITION) / TЁЯRA feat. 宇宙戦隊NOIZ	【45.8pts.】
7th	RЁVOLUTIΦN / TЁЯRA	【43.5pts.】
8th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【40.5pts.】
9th	しっぽのロック / 板橋ギャング	【38.2pts.】
10th	絶望ビリー / マキシマムザホルモン	【30.5pts.】

1st 月光蝶 あさき 206.1pts.

「月光蝶」のトップはまったく揺るがず、首位を防衛！　これで「月光蝶」自身の過去最高記録・12ヵ月連続首位に並び、以降は新記録への挑戦となる。「からふるぱすてる」など『V5』の新曲が早くも上位に入っているが、この圧倒的な票差は埋められるのか……!?

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆今月は彩葉が奪還！ 女帝の栄冠はだれに!?

順位	キャラクター	得点
1st	彩葉	【162.0pts.】
2nd	セリカ	【117.3pts.】
3rd	緋浮美	【111.7pts.】
4th	ツガル	【106.1pts.】
5th	夏天	【72.6pts.】
6th	リリス	【61.5pts.】
7th	エリカ	【55.9pts.】
8th	茶倉	【53.1pts.】
9th	ダルマ	【50.3pts.】
10th	セム	【44.7pts.】

1st 彩葉 162.0pts.

セリカの3連続首位に、今月は彩葉がストップをかける形に。この二人の首位争いが目立つが、緋浮美とツガルも徐々に票差を詰め、首位も十分射程内。新作『EMPRESS』の名の通り、女王ならぬ女帝の座に輝くのはだれか？　あるいは新キャラが……？

KONAMI MUSIC 月間ダウンロードランキング

順位	曲名 / アーティスト
1st	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
2nd	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths ~ / Zektbach(beatmania IIDX 14 GOLD)
3rd	鏡花水月楼 (GFDM EDITION) / TЁЯRA feat. 宇宙戦隊NOIZ(GuitarFreaksV5 & DrumManiaV5 Rock to Infinity)
4th	Quiet(Long ver.) / フレディ波多江とエレハモニカ(pop'n music 15 ADVENTURE)
5th	この子の七つのお祝いに / あさき(神曲)
6th	華爛漫 -Flowers- / TЁЯRA(DanceDanceRevolution SuperNOVA)
7th	からふるぱすてる / ki☆ki(GuitarFreaksV5 & DrumManiaV5 Rock to Infinity)
8th	AA / dj TAKA(milestone)
9th	Piece of History / TAG(GuitarFreaksV5 & DrumManiaV5 Rock to Infinity)
10th	ヒマワリ / 小坂りゆ(BeForU)

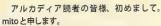
フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

『V5』の余波も収まっていない今、『IIDX』最新作『EMPRESS』の発表でさらに激震が!?　「フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ」にて、この時代の節目をあなたの投票で彩ってみませんか？

投票はアンケートハガキの自由欄で、一度に3部門それぞれの1位〜3位を選んで投票できます。投票対象のキャラや曲への応援コメントも大歓迎！　投票していただいた方限定のBEMANIグッズプレゼント特別抽選枠をご用意して、今月も投票をお待ちしています！

投票者の中から抽選で2名様にPS2版「DanceDancerevulolution SuperNOVA2」をプレゼント！

リレーコラム こなみっくす 第31回 mito

アルカディア読者の皆様、初めまして。mitoと申します。

軽く自己紹介しますと、普段はギタドラチームでデザイナーをやっております。

昔からゲームネタを考えるのが好きで、企画ミーティングで自分の思いつき妄想をホワイトボードに書きながら熱弁するが、変な感じになり、そっと自分でホワイトボードを消すのが日常だったりします。

最近、妄想だけではいけないと感じ、ロジカルな考えの本とかを読んで、勉強しております。人間何歳になっても勉強ですね。

勉強といえば、最近個人的にギターに挑戦してみたいなーと妄想しています。ネットで通販とかを検索すると「入門セット　13,300円」〜ウン十万円ものまで幅広くありますよね〜。『うお！　た、高い』とビビりつつも、カッコ良いなーといろいろ眺めているのですが、実際どれから始めたらいいのか悩むところです。

「ギターを始めるときは高いものを買え」という格言？　もありますし、どうしたものでしょうかね？　一度、Nakamuraさんや泉さんに相談してみましょうかね〜。特に泉さんは、ことギターに関してはすごいいろいろ熱く語ってくれそうです。

さて、最近ギタドラでは全国BATTLEが始まっていると思いますが、もうプレイしてくださいましたでしょうか？

今回はアイテム制度を導入しており、戦術性がアップしただけでなく応援キャラなどを集めるコレクション要素もありますので、ぜひ体験してみてください。自分はやっぱりあのキャラを装備しようかな〜と考えております。

そうそう、V5でもスタッフと対戦した時に獲得できる称号「SPECIAL THANKS」がありますので、もしスタッフとマッチングしましたら、『なんだと！　スタッフだと！　ボコボコにしてやんよ！』と思わずにラッキーと思ってくださいませ。

なお、スタッフは定時後に休憩がてらプレイすることが多いですので、スタッフ称号を狙っている人は18時ぐらいが狙い目かも知れませんよ。

もし自分とマッチングしたら、お手柔らかにお願いします。

さて次回のコラムは一部の人には「にゃぐわっ」でお馴染み"亥"さんです。

お楽しみに〜。

（mito）

次回は亥さんが登場！

BEMANIトップランカーを分析して、上達に役立てよう!

BEMANI トップランカー決定戦2008

KONAMI OFFICIAL

今でも興奮冷めやまぬ戦いを繰り広げたトップランカーたちに直撃するこの企画も4回目。今回はドラムマニア部門の覇者に迫る!

INTERVIEW with TOP RANKER

勝ちにこだわり戦い抜いたプレイヤー

SETSUNA DrumManiaV4 Rock×Rock

PROFILE

ドラムマニアV4のGRAND PRIXでは多数の大会で上位に君臨。「BEMANIトップランカー決定戦2008」ではドラムマニア部門において東北地域予選から決勝大会に進出。それぞれの戦いで接戦ながらも確実に勝負強さを見せ、最終決勝でトップランカーの栄光を勝ち取った。

最後まで大接戦となった最終決勝に迫る。

——まずは、優勝したときの感想を教えていただけますか？

SETSUNA　BEMANIトップランカー決定戦2006に出場したときに、東北代表で出場していたんですが、その時は残念な結果だったので、今回は優勝できてすごくうれしいです。

——今回の大会にはどんな意気込みで臨んだのでしょうか？

SETSUNA　最初は楽しめればいいという感じだったんですが、実際に最終決勝に出場したときは優勝したくなってきたので、FINALの時に三人で言ったように"勝ちにこだわって"挑みました。

——なるほど。この大会に向けてどのくらい練習したのか教えていただけますか？

SETSUNA　大会だからといって、特別に練習量が変わったわけではないですね。いつもがそれなりにプレイしているので、特にプレイ頻度は上がっていませんでした。ただ、高難度曲を中心にプレイしていました。いつもはいろいろなレベルの曲をプレイしていたんですけれど、大会では高難度の曲で対戦することになると思ったので、高難度曲を多くプレイしていました。

——では、大会について具体的に聞いていこうと思うのですが、FINALまで勝ち進んだ三人で"勝ちにこだわって"ということでそれぞれ曲を選んだと思うのですが、ご自身の選曲の理由を教えていただけますか？

SETSUNA　まずは難度が99だったということが一つです。あとはフルコンボ達成者がそんなに居なかったからですね。相手によっては違う曲を選択していたと思うんですが、そのとき「SK.HO4-Y」君と「MASUOSAN」君がフルコンボできていなかったので、相手が苦手で自分は得意な曲ということで選びました。

——逆に、ほかのプレイヤーからの選曲の方はいかがでしたか？

SETSUNA　「SK.HO4-Y」君の選んだ「MODEL DD4」は特に問題は無かったんですが、「MASUOSAN」君の「MODEL FT2 Miracle Version」はすごく苦手で、フルコンボも全然安定していなかったので、あれを選ばれたときは本当に負けると思いました。

——たしか、立ってプレイしていましたよね。あれはどういう意図だったんでしょうか？

SETSUNA　あの曲だけは立たないとできない曲なんですよ。立たないと足が動かないんですよ。今までフルコンボをできた時も立ってプレイしていた時でしたし。

——なかなかほかでは見られないプレイスタイルですよね。

SETSUNA　でも、最近知り合いから聞いたんですけど、立ってプレイする人も見かけるようになってきたらしいです。優勝した時に「真似しない方がいいです」って言ったんですけどね(笑)。

——今回の大会で優勝できたポイントは何だったのでしょうか？

SETSUNA　三人とも1位、2位、3位を取ったんですけど、自分だけ自選曲で1位を取っていたので、ルールに救われた感じでした。実際にバトルモードでやっていたら負けていたかもしれないですね。正直なところ、三曲の合計スコアで競うルールでしたら分からなかったです。

——最終決勝の中で注目していた、または警戒していたプレイヤーは居ましたか？

SETSUNA　「KUZUNUN」君と「SAYCHOBI」さんと「SHNCHOBI」さんですね。この三人の中の一人でもFINALに残っていたら、優勝できなかったかもしれないですね。

4th Mixの曲ながら今でも最難関クラスの譜面となっているこの曲。中盤のさばき方がポイントだ。

MODEL FT2の譜面をさらに複雑にした構成になっている。切りどころがとても多くフルコンボは至難の業だ。

ギターフリークス部門でも使われた曲。3曲の中では一番簡単だが、その分ミスは許されない。

日々の積み重ねがトップランカーを生み出した。

——ドラムマニア以外のBEMANIシリーズはプレイしたりするのですか？

SETSUNA　DDR以外はプレイしていますね。

——トップランカーの方はみんないろいろなBEMANIシリーズをプレイしていますが、やっぱりうまくなるには多くのタイトルをプレイした方がいいのでしょうか？

SETSUNA　自分は一つのタイトルだけだと飽きてくるので、いろいろなタイトルに手を出したという感じですね。

——では、ドラムマニアはいつごろプレイし始めたのでしょうか？

SETSUNA　「ドラムマニア 10thMIX」のころですね。友人の誘いで始めました。

——好きな曲は何でしょうか？

SETSUNA　「begin」ですね。得意曲というのもあるんですけど、割と譜面が嫌われるような譜面なんですよ。V4の時でしたけど、エクセレントを取っていたのが、「SHNCHOBI」さんと「MASUOSAN」君と自分の三人だけでしたし。

——具体的にどんな譜面が得意なのでしょうか？

SETSUNA　難しい譜面というより簡単な曲ですね。難しい曲でコンボをつなげるというよりは、簡単な曲でPERFECTを出していくという感じです。

——ドラムマニアで独自の練習法であったり、練習で心掛けていることはありますか？

SETSUNA　独自のというかみんなやっていると思いますけど、譜面を覚えることですね。あとは一曲につき最低100回はやることですね。「The Least 100sec」とかはフルコンボする間に二週間で500回ぐらいプレイしました。

——では、初級者、中級者に向けたアドバイスを頂けますか？

SETSUNA　普通に楽しむなら、自由にプレイしていてもいいと思うのですが、上を目指したいというならば、できるだけオートバスの使用を無くした方がいいと思います。あとは向上心を持つことだと思います。

——最後にトップランカーを目指す人にメッセージをどうぞ。

SETSUNA　ライバルを持って、切磋琢磨して頑張ってください。

——ちなみに、ライバルはいるんですか？

SETSUNA　「MASUOSAN」君ですね。自分が始めたころからすでにランキングの20位ぐらいに入っていたんですけど、そのときから目標にして頑張っていました。今回の大会では同じ舞台に立って闘えたことがすごいうれしかったです。今ではライバルです。

トップランカー分析 ～SETSUNA編～

毎回このコーナーを読んでくれている人ならもうお気づきかもしれないが、それぞれの部門でゲームの内容こそ異なるものの、「トップランカー」となっていく要素はそこまで違わないということを今回のインタビューで強く感じた。そこで、今回はインタビューで気づいた点をいくつか挙げながら分析を進めていきたい。

まず「やり込み」という要素。ある程度のレベルの楽曲をクリアするだけであれば個人差もあり、攻略ペースも違ってくる。しかし、頂点を極めるということとなると話は別である。彼のインタビューに「一曲につき最低100回はやること」とあったように、プレイ回数を重ねていく結果、見えてくる要素があると思われる。また回数をこなしたという事実はプレイヤー自身の自信となり、さらなる高みに昇れるのだと感じられた。

そして「他プレイヤー分析」という要素も大きい。自分の選曲は今回のルールから考えてもとても重要で、「自分が得意」で「相手は苦手」という曲を明確にしておけば明らかに有利なのである。彼はその点において、ランキングなどから細かく分析しているようにも思えた。相手をよく知ることが勝利へとつながるということはどの作品でも有効ではないだろうか。

さらに彼には高い「総合力」があったと思われる。ただやみくもに高難度の楽曲をプレイするだけでなく、低・中難度の譜面を完璧にこなすことによって、高難度の譜面においても高いPERFECT率を誇っているのだ。特に今回の大会のFINALのような一発勝負で、最後の最後まで勝敗が分からない接戦では、大きな力を持たせてくれたのではないだろうか。

そして最後に「ライバル」の存在。お互いに切磋琢磨できるライバルの存在は、実力をさらに向上させると感じられた。現在稼働中のギタドラV5ではライバル機能も充実しており、今後さらに熱い闘いが繰り広げられるようになっているので、自分にあったライバルを見つけて活用してみるといいだろう。

トップランカーとなった今でもさらに進化していく彼の今後の活躍に期待したい。

パーティーもいよいよ大詰め！

ポップンミュージック16 PARTY♪
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーション
■操作方法：5ボタン／9ボタン
■発　売　日：2008年3月（稼働中）
■使用基板：—

Text：ねむにゃん

「あつまれ！ポップンパーティー♪」も終了してすべての曲が遊べるようになったけど、みんなはもう隠し曲をプレイしたかな？　今回はその中の1曲、「アフターパーティー」のムービーを通してポップンの10年間を2ページにわたってドーンと紹介しちゃうよ！

気になるあの曲、アフターパーティーを徹底解説！

イベント最後の隠し曲、アフターパーティーはプレイされましたか？　なんとこの曲、キャラクターではなく、ムービーが登場する仕様となっています。ムービーでは約2分間で駆け抜けていくポップンの10年間の歴史をここではゆっくりと紹介していきます！

パーティープランナー
ジョージ祭田

pop'n dream

1 ページは開かれる

ポップンパーティーも盛り上がり、そんな中そっと一冊の本が開かれるのです。

2 ポップン1

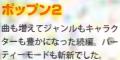
1998年の9月にスタート。ビートマニアとは一味違うポップさが人気でした。

3 ポップン2

曲も増えてジャンルもキャラクターも豊かになった続編。パーティーモードも斬新でした。

4 ポップン3

コンボシステムが登場。ハイパーモードという上級者向けのモードもありました。

5 ポップンステージ

足で6つのパネルを踏みながら演奏するゲームでした。ここから移植した曲もあります。

6 ポップン4

過去の全曲が遊べたバージョン。ポップンを2台使って店内対戦もできました。

7

ポップンの兄弟？

アニメ曲限定の「アニメロ」、ディズニー曲限定の「ミッキーチューンズ」もありました。

8

ポップン5

5LINE、FREE2、CHALLENGEとモードも一気に増えました。「…神かも？」も懐かしいです。

9

ポップン6

新モード、店舗対抗、版権曲とポップンの雰囲気が今に近くなってきたのがこのころ。

10

ポップン7

キャラクターの名前やREMIXする曲の募集など、プレイヤー参加型企画が多い作品でした。

11

ポップン8

ほかのBEMANIシリーズからの移植が印象的だった作品。家庭用とのコラボ企画もありました。

12

ポップンライブ

ポップンの音楽が生で聴けるこの企画。プレイヤーとアーティストが一体となりました。

13

ポップン9

この時から今までのほぼすべての曲が遊べるように。「オススメモード」もこの時から。

14

ポップン10

魔法の世界に来たような雰囲気の作品。「お星様にお願い！」で願いも叶えてくれました。

15

ポップン11

世界のさまざまな曲が詰まった作品。押した分だけ増える「マイレージ」という要素も。

16

ポップン12 いろは

NET対戦がスタート！　春夏秋冬にまつわるイベントなど和をテーマにした作品でした。

17

ポップン13 カーニバル

シビアな判定の超CHALLENGEモードが追加。今のポップンにぐっと近くなりました。

18

BEMANI EXPO

四つのBEMANIシリーズの合同企画。だれとだれの合作の曲かを当てるコーナーもありました。

19

ポップン14 FEVER!

ノリノリな曲が多かった作品。毎週お話が進んでいく店舗対抗イベントもありました。

20

ポップン文化祭

ポップンにまつわるイベントがたくさん開かれた文化祭。当日は大行列でした。

21

ポップン15 ADVETURE

個人対抗イベント、NET対戦でのジョブ追加など細かいところがパワーアップした作品。

22

スタッフロール

パーティーの様子とともにスタッフロール。みんな大集合して盛り上がっています。

23

peace.

ポップンの最後に出るこの単語。ポップンの世界は「Love & Peace」に包まれています。

24

まだまだ続く……

そしてパーティーはもう少し続くのです。私もこのムービーを涙して見てしまいました。

『PARTY♪』もついに全解禁！　だけどまだまだパーティーは終わらない！　そんな中、ポップンスタッフの座談会と称して、ちょっとしたアフターパーティーを開催。いつもの三人に加えて、今回はお客さんが遊びに来てくれたよ。

ユーザーのみんなと一緒にそれがポップンパーティー！

——パーティーと決まるまでの経緯はどういったものだったのでしょうか？

wac　やっぱり、10周年だよねってとこから。

TOMOSUKE　最初は10周年を展示する博物館とかあってですね、これは前回も出たけどタイムトラベルとかも。

wac　10周年の行き着いた先がパーティーになったんですね。

村井聖夜　あまりもめなかった記憶がありますね。アイデアはあったけど、意外とすんなりと。ネーミングもふらふらしてなかったし。「あぁ、だったらパーティーで」って感じで。

wac　ポップンは毎回、ポップンパーティーというのが開かれている設定なんで。過去最大のポップンパーティーを開こう！　って。

——10周年のキーワードで付け足していった部分はあるんですか？

wac　一番大きかったのはアンケートかなぁ。

TOMOSUKE　ユーザーへの恩返しです。入れてほしい移植曲とか、また会いたいキャラクターとかね。

——どのくらいアンケートは集まりましたか？

TOMOSUKE　数は多かったよね。2万人くらい？

wac　どうだったっけ。ディレクターに聞いてみましょう。

masaru　2万はなかったかな。

wac　ここは、10万とか言っときましょうよー（笑）。

TOMOSUKE　女性票が多かったのは、ポップンならではだったね。

masaru　年齢も若い。中学生、高校生とか。

村井聖夜　始めて1年くらいっていう人が多かったのも驚いた。

TOMOSUKE　女の子は最近始めたりとか、入れ替わりが激しい。

wac　男は……恋愛でもそうだけど（笑）。

TOMOSUKE　忘れられないんですよ、いつまでたっても（笑）。

wac　でもアンケートは採れて面白かったですね。いろいろと見えてきたものもありますし。さっきの男女の違いとかでもね、dj TAKAはやたら男の子の支持が多いとか（笑）。

村井聖夜　いつもは制作側が意外性や面白さの部分で多少フィルターをかけちゃうんだけど、今回はほぼアンケート通りに、来たものは入れようって感じだったよね。

wac　言い訳の利かない場を作りたかったので。本当にみんなが入れてほしい曲があるなら、入れちゃえばいいじゃんと。だから、各機種の1番票が多かった曲は絶対入れようとルールは決めて、そこで嘘はつかないようにしてますね。普段なら入らない曲ばっかです（笑）。今作はユーザーみんなと一緒に作ったゲームですから。

TOMOSUKE　移植曲に関してはキャラクターも移植しようって話をしてて、これも大きかったよね。

wac　そこまでしたいと思ってたけど、実はそれって制作当初の段階で予定してなかったことだから、完全にデザイナさんのキャリーオーバー。

masaru　でも一部の曲だけキャラクターを付けるっていうのはおかしいし、全部に付ける方法は無いのかっていうのを、デザイナーに試行錯誤してもらったんですよ。チーム以外の方にもお願いしたり、素材を用意してもらったり。

wac　ほかには……ポップン1のころなんかはやっぱり容量とかで苦しいところがあったんですけど、マリィの色を変えることで移植曲にキャラを付けたと。今回もまた初代ビートマニアから移植があって、また同じように厳しい状態であると。そこでハウスガールという、昔の手法をまた使ったキャラが生まれて。あの状況でそういうアイデアが閃くのはすごいなぁと思いましたよ。

村井聖夜　そんなところも10周年だよね。

——今回版権曲も傾向が変わりましたよね。

TOMOSUKE　思い切りましたね。何が版権で求められているだろうとか。

村井聖夜　今までって少し前のアニメ主題歌とかがメインだったから。

wac　版権の意味合いをもう一回考え直しました。やっぱり10周年だから大事にしたい部分がありつつも、変えないといけない部分もありますから。

TOMOSUKE　今までの人、最近の人、ライトユーザー、コアユーザー。誰もが楽しめるっていうバランスの取り方は本当に毎回難しいと思う。

——ほかにも新しい試みはありましたか？

wac　あ、ついに新人が入りました！

TOMOSUKE　そうだ、来てないじゃん。呼ばなきゃ。

wac　では自己紹介をしてもらいましょう。

PON　○○といいます。

wac　本名言ってどうすんの！

PON　あ、PONといいます。譜面をメインに担当しております。

wac　今作って譜面どれくらい作ったかな？

PON　3分の1ぐらいですね。

——会心の出来みたいのはありますか？

PON　天体観測は良かったと思いますよ。あと○○さんのやつとか。

TOMOSUKE　あー、あれはイマイチだった。

PON　言わなきゃよかった。

TOMOSUKE　冗談だよ（笑）。あと証が良かった。

PON　そうなんですよね。あれで半分くらい製作期間を費やした気が。

wac　さらりとウソつくな（笑）。

PON　最近レベル34ができるようになって、自分が作った譜面をできるようになりました。

wac　お、成長してる。最初は曲が選べなかった

wac

『ポップン6』より制作に参加。ポップンシリーズでの一番の思い出は、第一回目のポップンライブ。

村井聖夜

『ポップン4』から制作に参加。長い歴史の中で思い出に残っているのは、3回もハードウェアが変わったこと。

TOMOSUKE

『ポップン13 カーニバル』より制作に参加。思い出は、最初に作った「ちんどんジャズ」の譜面制作とポップン文化祭。

PON

今作『ポップン16 PARTY♪』より制作に参加。思い出は今作の制作で、すべて0からのスタートだったこと。

のに。
PON　(笑)。
村井聖夜　なんでそんな早く成長できるの？　7年やって24の壁を越えられないんですよ(笑)。どうしたら開眼するの？
wac　ハイスピを上げてみるとかどうでしょう？
村井聖夜　無理無理。上げると、リズムに乗ってても一個外すと雪崩のように落ちてきて、もうパニック。あとはただ見つめているだけ。
wac　あー。あるある(笑)。
TOMOSUKE　ハイパーに移行するときは壁にぶつかりますよねぇ。
――譜面といえば恒例のHELLコースですが。
wac　今回はパーティーだけにどれも曲調が楽しげになってます。トイコンだって譜面はあんなですけど、曲は明るいですから。明るいが故にちょっと狂気はらんでいる感じもしますけど。
TOMOSUKE　なんか昨今ボスといったら結構ダークな感じが多いじゃないですか。でもポップンはなんとなくいたずらっ子っぽいイメージがあるんで、ボスがシリアスで壮大じゃなくてもいいんじゃないかなっと思って。"乱痴気騒ぎ"、"無礼講"をコンセプトにこんな曲になりました。
wac　あの後アフターパーティーが締めにあるのもいい流れでしたよね。
村井聖夜　演出的に、最初ちょびちょびと解禁していって、最後の方にドバッといったのが、パーティーになったんじゃないかなぁ。一気にどれだけ出るんだろうと、こっちもちょっと焦ったけど、これはこれで面白かった。大して難しくもないアフターパーティーが最後で、どっちらけるんじゃないかと思ったけど、そここまでの解禁が良い感じに作用してたと思う。
wac　あの曲って、僕らは僕らで、1作1作そのポップンを作ったときのことを思い出すんですよ。あんなことあったな、あれやったなぁって。
TOMOSUKE　たぶん今回のイベントは、最初からやっている人に優しいですよね。曲調とかキャラとかも。
wac　ポップンパーティーってこんな感じじゃないかなって、実際にゲームの中で再現してみたんです。台詞も一つひとつ昔からのデザイナさんが考えてくれたし。楽しんでもらえたらうれしいな。
TOMOSUKE　前作同様今作も出し尽くした感はあったけど、アドベンチャーとは別の方向性で、良いものができたと思うよ。
――そういえば、サントラもそろそろ発売だと思うんですけど。
wac　今回ばかりは入りきらないかと思いました。曲の流れのつじつまもあわせないといけないんで……、全部をこう……パズルの組み替えみたいな感じで。ロングをお願いする方にも4分厳守！　って。本当入って良かったです。
村井聖夜　今回はいずれお店でも販売するので。今までネットでは買えなかった人たちも買ってくださいね。
――ここらで次回作の話もいいですか？
wac　17かぁ。次はポップン終わんないよっていうところを見せつけないと。
masaru　確かにそれ大事。
TOMOSUKE　今回はちょっと終わり感がありすぎたから。
masaru　本当に終わったっぽくて、ユーザーの方々から「終わりなんですか？」という声が。
村井聖夜　久しぶりにたくさん来たよね。
PON　「ちょっと、これやばい」ってみんなで言ってましたね。
TOMOSUKE　だから逆に、次は思いっきり大幅に変えても面白いかもね。
wac　区切りの後だから、1回終わったつもりでリスタートしたいね。大事にするとこは大事にして、新しいことをしないと。……でも本当どうしようかな、次。
TOMOSUKE　絶対毎回そうなるよね。アドベンチャー終わったとき、次絶対無理だろうと思っていたし。
wac　今回も既に無理だと思ってるよ！　やっぱり新生求むって感じですね。
TOMOSUKE　人材募集って書いてください。
村井聖夜　毎回最後人材募集してるね(笑)。
TOMOSUKE　まあ、昔からやっている人に「何やってんだよ空気読めよ」みたいに言われるものを作りたいですね。でもアフターパーティーとか聴くと、やっぱりポップンの伝統は大事だなぁと思っちゃうんですよね(笑)。
wac　では、最後になんか良いこと言いましょうか。PONが。これからの10年を背負っていくのは彼ですからね。
TOMOSUKE　じゃあこれからポップンをどうしていくか。
wac　宣言してください。
PON　あ、はい。……。
TOMOSUKE　おや？
wac　おや？
TOMOSUKE　クビかなぁもうお前は(笑)。
村井聖夜　頑張ってください(笑)。

解禁情報満載！ Let's Jubeat!

jubeat™

ユビート

jubeat(ユビート)
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：音楽シミュレーション
■操作方法：パネル
■発売日：2008年7月(稼働中)
■使用基板：──

稼働直後からかなりの盛り上がりを見せているjubeat。キミはもう遊んだかな？これから始めたい人もすでにやり込んでる人にも耳寄りな情報をお届け！

Text：ねむにゃん

クラスアップで隠し曲とマーカーをGET！

Cクラス

Special One
kors k

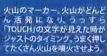
ノリノリな女性ボーカルのJ-POP。ところどころにある細かいフレーズをうまくタッチしよう。

Jumping Boogie
Kozo Nakamura

ギタドラでおなじみKozo Nakamura節炸裂の曲。ギターの音色がメインになるのでカッコ良く決めよう！

ゲージ状のマーカー。下からゲージがどんどん上がっていき一番上にきた時がジャストのタイミング。中心にタイミングを合わせるのが苦手な人にオススメ。

火山のマーカー。火山がどんどん活発になり、うっすら「TOUCH」の文字が見えた時がジャストのタイミング。うまく押してたくさん火山を噴火させよう。

Bクラス

Icicles
Jimmy Weckl

ピアノの旋律が綺麗なJimmy Wecklのナンバー。変調子なので惑わされないようにマーカーをよく見てタッチしよう。

I love マミー
荒牧陽子

荒牧陽子の熱いロックな曲。同じパターンの押し方が多くやってくるのでパターンを把握すればうまくタッチできる。

氷のマーカー。四角の前全部に氷が現れたときがジャストのタイミング。慣れるまでがちょっと難しいが、ジャストでタッチすれば氷が綺麗に壊れるのでやってみよう。

オコジョのマーカー。3匹登場したときがジャストのタイミング。ジャストで決めるととっても可愛く飛んでいくので小動物好きはぜひ使ってみよう。

クラスについて

jubeatではプレイヤーの実力とやり込み度を表す指標として「クラス」というシステムがある。初めはDからスタートして、SSが最高ランクとなる。クラスアップをするためには、「クラスポイントが規定値に到達する」「右表のクラスアップ条件を達成する」という二つの条件の両方を達成する必要がある。つまりうまくプレイすればクラスアップに近づくことができるのである。

そしてクラスが一つ上がるごとに、左ページで紹介したような「隠し曲」、「マーカー」といったアイテムが一つずつ獲得できるシステムとなっている。また、クラスポイントは初プレイ、フルコンボ達成、高難度の曲をクリアするなどで大幅に上がるので、いろいろな曲に挑戦してみよう。

クラスポイントが足りないとクラスアップができないので効率良く上げていこう。

クラス一覧とクラスアップ条件

クラス	説明文
SS	EXTREME全曲 ベストスコア平均点 950000以上＋α
S1	EXTREME全曲 ベストスコア平均点 900000以上
S2	EXTREME全曲 ベストスコア平均点 850000以上
S3	EXTREME全曲 ベストスコア平均点 800000以上
S4	FULLCOMBO 20曲
A1	ADVANCED･EXTREME RATING S以上 50曲
A2	LEVEL:9以上 クリア 3曲
A3	ADVANCED･EXTREME RATING A以上 50曲
A4	LEVEL:7以上 クリア 5曲
B1	EXTREME クリア 15曲
B2	RATING S以上 30曲
B3	ADVANCED クリア 15曲
B4	RATING A以上 20曲
C1	クリア 18曲
C2	クリア 12曲
C3	クリア 6曲
C4	クリア 3曲

称号について

jubeatでは称号システムがあり、獲得条件を達成することで獲得することができる。こうして獲得した称号から一つを選び自分の名前の上に付けることができる。称号変更は選曲中に右下にある「設定変更」→「称号変更」で選択するほかに、携帯サイトでも変更することができる。クリアが条件の称号もあれば、失敗してしまったことでもらえる称号など、さまざまな獲得条件の称号が存在している。たくさんの称号をゲットしてオンライン対戦で自己主張してみると面白いだろう。称号の傾向として「プレイ回数」、「クリア楽曲の数や種類や難度やレーティング（評価）」、「オンライン対戦や店内対戦でのプレー回数、勝ち負け数、得点差、SAVEをしたかされたか」、「特定の楽曲のクリア」、「1プレイ内で選択した曲の共通点」などが挙げられる。

その中から珍しい称号を中心に右の表にまとめてみた。狙っていかないと取れなかったり、そもそも運でしか取れなかったりといったものも多いのでゲットしたらぜひ使ってみよう！

称号一覧

称号	獲得条件
無我夢中	プレイ回数 100回
カリスマ	友達とプレイ 30回
1番手	1プレイすべて RANK1st
救世主	SAVE 100人
逆転	BONUS追加で逆転勝利
奇跡の人	マッチングしたメンバーとスコアが同じ
オールラウンダー	1プレイでBASIC･ADVANCED･EXTREMEの楽曲をクリア
コンボマスター	1プレイすべてFULL COMBO
jubeat master	全楽曲クリア
ALL SS	全楽曲RATING SS以上 獲得楽曲除く

これをするだけで上達が早くなる三つのポイント！

手の位置に気を付ける

写真のように何も考えないでプレイしていると、左下、右下が手によって隠れてしまい、同時押しなどで見逃してしまうことがある。

順番や場所よりもリズムが大事

マーカーの来る順番や場所は法則性が強い曲が多く、2回目くらいからは雰囲気でとれてしまう。正解のリズムを見極める方が大切。

マーカーを変えてみる

変更できるマーカーは多種多彩。マーカー選択画面でも判定の確認ができるので試してみよう。相性がいいマーカーだとクリア曲も増えやすい。

9月は各メディアに『QMA』旋風!

9月はいよいよ発売のDS版も含め、一挙にアカデミーの世界が広がる! 今回もアーケード版新要素の紹介に加え、快進撃が続くグッズ&マルチメディア展開の最新情報をお届けするぞ。

クイズマジックアカデミー5

■メーカー	KONAMI
■ジャンル	全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法	タッチパネル
■発売日	稼働中
■使用基板	ー

9月の新検定

理科学検定

トレイン検定

今度の新検定はこちらの三つ。中でも「理科学検定」は、日本理科学検定協会が監修したという超本格派のサイエンス検定だ!

4コマな学園生活 QMA漫研

つけてみたかった

作・画 桜みさき先生

『QMA』4コマも月額315円で読み放題!
「週刊コナミ」 http://w573.jp/

9月の新アイテムは大人風!

9月登場の新衣装は、大人の社交場的な香り? コーディネートしがいのあるアイテムばかりだ!

十五夜だから!?

女子用の新アイテムは「バニーガール衣装」。ちなみに黒のバニーガール衣装と黒いうさぎみみは、e-AMUSEMENT PASS メンバーズサイト限定商品だ。衣装の方は色だけでなく、ベストの有無という違いも。

アカデミーからのお知らせ

マジックアカデミー通信 DS特集号発売!

ファン感涙の特濃内容でおなじみのマジックアカデミー通信。DS版の発売を記念して、「DS特集号」が登場! 最速攻略情報に加え、特典付録としてオリジナルトレカも付いてくるぞ。

攻略情報のほかにも、設定資料&イラスト、描き下ろしコミックも収録! さらにOVA版の情報も……!? 発売日はDS版と同じ、9月12日(クイズの日)だ。

『QMA5』サウンドトラック先行発売!

現在好評稼働中のアーケード版最新作『QMA5』のサウンドトラックが、コナミ通販サイト「コナミスタイル」限定で、9月12日に先行発売されるぞ!

全38曲を収録した大ボリュームに加え、初回版はデジパック仕様となっており、さらに数量限定の先着特典は、『QMA4』のサウンドトラックをデジパック仕様にできる特別パッケージだ!

一般店での発売(発売日未定)に先駆けて入手できる機会はここしかない! こちらのジャケットイラストは、原画デザイナーによる完全新作描き下ろしだ。

男子専用の新衣装は「タキシード」！　同じく新アイテムのシルクハットやステッキ、モノクル（片眼鏡）と組み合わせれば、君の紳士度は大幅アップ!?

ちなみにバラがよく似合いそうな白いタキシードと白いシルクハットは、e-AMUSEMENT PASS メンバーズサイト限定のアイテムだ。

第4回全国大会は9月中旬！

全国大会の方も毎月開催の定例通り、9月中旬に第4回全国大会が開催されるぞ！　魔法石もかなり集められるイベントなので、初心者の人にもぜひ、腕試しを兼ねて参加してみてほしい！

祝・DS版発売企画！

今だからこそ昔の話も　プロデューサーに聞く！

DS版が発売となるこの変革の月、その最新情報をコナミデジタルエンタテインメント 統括プロデューサー 濱野隆氏に直撃取材！　さらにアーケード版開発の秘話も!?

Q　いよいよ幅広いメディア展開を遂げた『QMA』ですが、そもそも本校が開校するに至った（このゲームがアーケードで生まれた）経緯やきっかけは、どのようなものだったのでしょうか？

A　だれでも簡単で気軽に遊べるアーケードゲームを作りたかったのがきっかけです。格闘ゲームのように、コマンドや遊び方を覚えないとできないものではなく、その場ですぐ遊べて、奥が深いゲーム内容が理想でした。

当時創世記だったe-AMUSEMENTを組み合わせて「クイズ」、「オンライン」、「対戦」、「継続プレイ」要素はかなり早くできていましたが、魔法学校という世界観やトーナメントのシステム構築には時間がかかりました。

Q　タッチパネルやネット配信など、誕生当時は革新的だったシステムが多く盛り込まれている『QMA』ですが、今振り返ると開発時に苦労された思い出などはありますか？

A　16人対戦というトーナメントのシステムとキャラクターデザインですね。初期のトーナメントは、4人から始まり、あとで16人に増える逆の流れでした。現在の流れに落ち着くには多くの議論を重ねました。あと、キャラクターデザインは苦労の産物ですね。さまざまなボツキャラも生まれました。

Q　DS版QMAに登場する新キャラクター「ライラ」と「クロニカ」は、どのような個性を持ったキャラクターになっていますか？

A　ライラは純粋な心の持ち主で、曲がったことが嫌いな性格のキャラクターです。表裏がなく、思ったことをそのままストレートに表現する、飾りっけのない性格が特徴的なキャラクターです。

クロニカはちょっとひねくれた性格をしていて、自分を素直に表現するのが苦手なタイプのキャラクターです。でも根はとてもまじめで、仲間を大切にする熱い心の持ち主といった感じです。

Q　DS版の「ここにぜひ注目してほしい！」という点を教えてください。

A　3Dのちびキャラが学園を歩き回るのは必見だと思います。今までに見れなかったシチュエーションはわくわくするものがあります。ほかにも、さまざまな新規要素やアーケードとのリンク機能などが盛りだくさんです。

Q　生徒の注目を集めるDS版とアーケード版のリンク機能ですが、どのような内容になるのでしょうか？

A　アーケード版をプレイした際、回答を間違えてしまったクイズ問題をDS版で復習することができる仕組みを搭載しております！

そのほか、キャラクターデータの引継ぎや、DS用の特別なカスタマイズアイテムをもらうことができます。

Q　最後に、勉学に励む生徒の皆さんに一言お願いします。

A　いよいよDS版が発売されます。通勤通学などに『QMADS』、ゲーセンでは『QMA5』で、日々クイズ三昧の生活を楽しんでください。

『QMA』がWEBラジオに登場!!

8月27日より、KONAMI STATIONにて『QMA』のWEBラジオ「Radio QMA!!」が放送開始となった。パーソナリティにはシャロン役の浅野真澄さん、ユリ役の広橋涼さんと、面白さお墨付きの豪華キャストが登場！　毎週金曜日は欠かさずチェックすべし！

Radio QMA!! 毎週金曜日更新
【http://573st.i-revo.jp/qma/】

着うた®、着信メロディも「QMA」づくし！

携帯コンテンツ「KONAMI ♪ MUSICフル」で、『QMA』の着うた®・着信メロディが配信中！　『QMA4』と『QMA5』の人気楽曲が今後も続々と追加配信されていくので、お気に入りの曲がきっと見つかるはず！

配信曲＆配信予定曲リスト
ゲーム着信メロディ
『QMA5』決勝リザルト
『QMA4』予習-グラウンド　9月12日配信！
『QMA4』第3回戦-橋　9月12日配信！
着うた
『QMA5』メインタイトル
『QMA4』全国大会前半戦
『QMA4』The Last Trial ～QUIZ MAGIC ACADEMY Ⅳ special remix～

ほか、『QMA4』『QMA5』楽曲を多数配信中！

OVA版の新着画像公開！

今月もOVA版の1シーンを特別公開！　9月12日の発売までに、ぜひ下記のポータルサイトでほかのグッズともども情報をチェックして待っていてほしい！

クイズマジックアカデミー　ポータルサイト
http://www.konami.jp/qma/

9月12日(クイズの日)の発売は間近！

QUIZ MAGICACADEMY DS

いよいよ発売となるDS版、その詳細がほぼすべて明らかに!? 今回はアカデミーモードの流れに加え、全生徒の注目の的、アーケード版とのリンク機能も全公開!

クイズマジックアカデミーDS
- ■ジャンル：コミュニケーションクイズゲーム
- ■対応機種：ニンテンドーDS
- ■プレイ人数：1〜8人(Wi-Fiコネクション対応)
- ■発売予定日：9月12日
- ■メーカー希望価格：5,250円(税込)
- ■メーカー：KONAMI
- ■CERO対象年齢：B

今から予習!! アカデミーモードの詳細公開！

「アカデミーモード」の詳細内容が判明！ いち早く賢者になるべく、今から学園生活の計画を練ろう！ まったり生活派の生徒諸君も必見だ。

14名の中からプレイヤーキャラを選び、名前を入力したらスタート！

↓

校内での行動は自由!!

- ●授業でトーナメント戦を勝ち抜き昇格試験の受験資格を得る！
- ●生徒と話すといろいろイベントが!! 対戦やクエストも発生！
- ●予習で苦手ジャンルを克服！
- ●購買部でアイテムやコメントを購入！

↓

いざ、昇格試験に挑戦！

- ●最初の試験では仲間と協力する「討伐クエスト」に挑む！

自由な校風のアカデミーでキミならどう過ごす!?

アカデミーモードでは、校内での行動は完全に自由！ 生徒と会話するとクイズバトルやクエストが発生するほか、おなじみのキャラクターたちは仲間になってくれるぞ。満足いくまで腕を磨いてから、昇格試験に挑戦しよう！ ちなみにプレイヤーキャラごとに、登場するキャラクターの順番などが変化するとのことだ。

おなじみのキャラクターたちを、クエストやバトルを経て仲間にしよう！ 後述の「討伐クエスト」では、心強い味方として一緒にモンスターと戦ってくれるぞ。

イベントも盛りだくさん！

左写真のような学園お約束(?)のハプニングなど、イベントシーンも多数あり！ 右写真ではあのロマノフ先生が何者かと戦闘中……？ 新キャラ二人の存在もあり、ストーリー展開が非常に気になる！

みんなで力をあわせろ！ 討伐クエスト

巨大なモンスターにみんなで挑むのが、この新タイプのクエスト「討伐クエスト」だ。クイズで魔力をためて、敵に強烈な攻撃をたたき込め！ Wi-Fi機能で全国のプレイヤーと協力し、特別なメダルの獲得を目指そう。

ついに判明!! アーケードとのリンク内容！

前ページでのインタビューでも触れている通り、DS版とアーケード版のリンク機能は下記の3点！ DS版をより幅広く楽しめる要素もさることながら、やはりアーケード版で間違えた問題の復習機能が生徒にはうれしい。効率的な復習で、アーケード版での賢者昇格もより近くなるはず！

- ●DS版で、アーケード版のキャラデータを引き継いで遊べる！
- ●アーケード版で間違えた問題を反映して、苦手な問題をDS版で復習できる！
- ●アーケード版とリンクしないと手に入らないアイテムが!?

いよいよ第5回を迎えた『MJ4』公開取材イベント。今回は見た目は涼しいが当人は暑い、大澤ペンギンが参上!

セガネットワーク対戦麻雀 MJ4
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチパネル
■発売日：2008年2月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH
公式HP：http://www.sega-mj.com/mj4/
Text：カイゼルちくわ 監修：日本プロ麻雀協会 ©SEGA

真夏のペンギン!

お盆の猛暑に氷の国の風を、とばかりに涼しげ&ラブリーな姿で登場した大澤プロ。今回も一般プレイヤーの皆さんと、猛暑に負けない熱い店内対戦で交流を果たしました！

3回戦3連勝でもらえるご褒美のゴスロリを目指し、今回も攻めの姿勢で臨む大澤プロでしたが結果はいかに!?

セガの広報さんもペンギンに!? 味方と思いきや、完全に敵側でした（笑）。

結果は……「記憶にございません」とか言っても、吉田理事は見逃しません!

途中「2連勝でOK!?」とハードルを下げたりしたものの、1勝2敗で終了。協会理事・吉田プロの厳しいツッコミに、がっくり来るペンギンなのでした。

相当暑いこちらの衣装。それでも集中力は冴え、2回戦では見事な逃げ切りをご披露！

次回第六回開催は

ついに第六回、当公開取材も半年に突入！プロと店内対戦できる好機、そして着ぐるみ雀士の勇姿（？）を見る機会、お見逃しなく！
日時:9月6日（土）17:00より開始
会場:渋谷ギーゴ　2F MJコーナー

大澤ふみなプロ
日本プロ麻雀協会所属の大澤プロそっくりな鳥類の人。金魚すくいコーナーでひょいひょいと金魚をゲットするその姿は、どこから見てもペンギンそのものでした。

いろいろプラスになりました!!

ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer DX+
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対戦クイズ
■操作方法：1ボタン+タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：RINDBERGH RED

答えたがり屋の君たちのために『An×An』が否応なしにパワーアップしちゃったゾーっと。

公式HP:http://anan.sega.jp/
テキスト：田渕健康

今度はテクニカルだ!

先日「DX」の名がついたにもかかわらず、間髪入れずに再バージョンアップしたところに開発陣の本気を感じずにはいられない今日このごろ。どのあたりが「プラス」になったかというと、ズバリ出題形式がさらにテクニカルに！　玄人を唸らす凝った出題形式が続出するのでぜひにチャレンジを！

8分割テクニカル

出題文が8分割されたパネルに覆われており、時間とともにパネルが一枚ずつめくれていく。判明した箇所から出題文を全体を予想して答えを導き出す超時空連想ゲームDA!

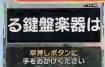
16分割テクニカル

8分割なぞ生ぬるい、ワシの分割は16までである!　という貴方にはこちら。パネル一枚めくられた程度では単語一つすらも判明しない鬼の分割に震えろ!推理というより直感力が重要？

11個目の新クイズがプラス!

スポットライトテクニカル

問題文の一部がスポットライトで明るく照らされるので、気合いと集中力で問題文を読み取っていこう。停電のときの予行練習としても役に立つとか立たないとか。

スライドテクニカル

問題文が猛スピードで通過していくので、動体視力をフル活用して文字を読み取ろう!　ジェットコースターに乗って、園内に書かれている文字を読み取る訓練がオススメだぞ。

漢文テクニカル

漢字以外の箇所が隠された状態で問題が出題されるので、そこから出題文を推理しよう。漢字のみの出題……たぶん「悪・即・斬」とか文字が流れて来るんだぜ!（来ません）

ほかにもプラス!!

今回は「テクニカル」の名を冠している出題形式が「プラス」されただけでなく、当然のように問題数も「プラス」。さらに解答台カスタマイズまで「プラス」され、とにかくいろいろプラスです。変化を確認すべく、ICカードを握り締めゲーセンに走ると良いでしょう。

プラスなコラム
やろうぜAn×An！～ホロシアム編～

「リーグのランクに応じて原稿料が変わるYO!」と、編集高瀬の甘言に惑わされてうっかり承諾してみたものの、実はSSリーグになって初めて「従来の原稿料」が支払われることが判明しほぞをバイトしてみる今日このごろ。それって開始時点で損をしているジャンニ・モルビデリ！　とりあえずAリーグに上がったものの先はまだまだ長そうよ！（ケソ）

どうも、MJ4取材担当の某ライターです。今回は「An×An」とのコラボで、本誌の暴れん坊ゼル・田渕健康がプロとの対局や、「An×An」対戦でフルボッコになる予定でしたが……田渕師匠と担当編集は今職員室で折檻中です。お察しください。さて、『MJ4』公開取材は次回も道玄坂の渋谷ギーゴにて開催!　皆さまのご来場、お待ちしております!

実在のD1GPドライバーとドリフトバトルだ！

D1GP PROFESSIONAL DRIFT GAME ARCADE

ドリフト走行の美しさやうまさを追求したレース、全日本プロドリフト選手権、通称「D1グランプリ」を題材にしたゲームがいよいよ登場。ゲームでは実在するドライバーが登場し、そのドライバーとのバトルが可能。ドライブするのはもちろん実在のマシン！　プロのドライバーの華麗なドリフトにどこまで迫れるか!?

Text: ずるずる㊥

D1GP ARCADE

■メーカー　：TAITO
■ジャンル　：レース
■操作方法　：ハンドル＋ギア＋ペダル×2
■発 売 日　：2008年9月
■使用基板　：Type X2

D1GP ARCADEモバイルサイト

ゲームの成績を記録する「D1GPカード」を使ってプレイすると、プレイ終了時にQRコードが表示される。このQRコードから、webランキングに登録できるのだ。全国の強者と、ドリフトの華麗さを競い合おう。

ウェブランキングに対応 D1GPカード

バトルの相手は現役D1GPドライバー

　ゲームに登場するのは、タイトーがバックアップしている今村陽一選手をはじめとする、D1グランプリに参戦している8名の現役ドライバーだ。

　その実在するプロドライバーを相手に、ドリフトテクニックで勝負しよう！

日産フェアレディZで実際にD1グランプリに参戦している今村陽一選手。マシンにはタイトーのロゴが！

ドライブできるマシンは8台 カラーリングもバッチリ

　ドライバーが実在するのならドライブするマシンも当然実在するマシンだ！　ドライバーの人数分、マシンは8台登場するぞ。

　レースデータが昨年のものなので今年のカラーリングと違う部分はあるが、完璧に再現されているのだ。

マシンのスタイリングはもちろん、細かいカラーリングまでリアルに再現されているぞ。

「D1GP」って何？

車輪をわざと滑らせて曲る「ドリフト走行」にフォーカスした競技。ライバルと競演することで、その美しさや上手さを競うレースのこと。始まりは2001年。今日、海外でのレースも開催されている。

初心者から上級者まで楽しめる
一人で遊ぶモードは全部で4種類

本作は普通のレースゲームと違い、「ただ速く走ればいい」わけではない。速さ以外に、ドリフトのテクニックが要求されるからだ。しかし、そのドリフトに自信が無い人もいるはず。そんな人のために本作では、プレイヤーにレベルに応じた4種類のモードが用意されているのだ。

中級者モードには、初心者用の「ドリフト走行練習モード」もプレイできるので、長く遊べてちょっとお得。

☆ドリフトレッスン　初心者向けモード

「どうすればドリフトするのか?」を、プロドライバーからアドバイスを受けながらプレイするモード。サイドブレーキの使い方やカウンターステアの当て方など、ドリフトの基礎を学べるぞ。最後は単走アタックにチャレンジできる。

走る前にプロドライバーから詳しい説明が。読み逃さないように!

プレイ中、画面にアドバイスや、操作のタイミングが表示される。

☆単走アタック　中級者向けモード

任意に選んだコースを単独で走り、コース上にあるすべてのターゲットを獲得するのが目的。このターゲットをミスしないで連続して獲得すると「COMBO」となり、高得点を狙える。制限時間内に周回数をクリアすればOK。

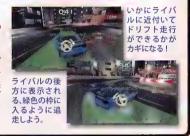
コースには難易度が設定されている。好みのコースでアタック!

ドリフトしながらターゲットをゲットして高得点でクリアしよう!

☆追走アタック　上級者向けモード

任意のコースを選び、ライバルがドリフト走行していくのを後ろから追いかけるモード。その際、同時にドリフトしている時間や車同士の距離などを元に「シンクロ」度合いを審査される。もちろん、後ろから追突すると減点されるぞ。

いかにライバルに近付いてドリフト走行ができるかがカギになる!

ライバルの後方に表示される、緑色の枠に入るように追走しよう。

☆ドリフト選手権　上級者限定モード

一人のライバルを相手に、単走アタックと追走アタックの、2種類の競技で得点を競い合うモード。このモードは トーナメント方式になっていて、勝ち抜けば別のライバルとのバトルになる。3回勝てば優勝となり、バトルの舞台が別のコースが移動するぞ。プロドライバーを相手にしたドリフトバトルで、優勝を飾ることができるか!?

先行では、先に十分注意して、逃げ切るのがコツだ!

トーナメントを勝ち抜き、三つのシーズンを制覇するのが目標!

後追いでは、いかに接近してドリフト走行ができるかがカギになる!

対人戦は2種類のモードが選択可能

対戦プレイは最大で2名まで可能。その対戦には二つのモードが用意されている。

一つ目は初心者向けで、通常のレースゲームのように速さで順位を争うモード。

もう一つは、中級者向けで、単走アタックモードと同じく、ドリフト走行によって稼ぐポイントを対戦者と競うというモード。

なおカードのデータは一部を除き、対戦プレイでは反映されないので注意。

ずるずるのファーストインプレッション&『D1GP ARCADE』流ドリフト予習講座
基本はアクセル全開!!

グリップ走行とは違う緊張感がたまらなく面白い

ドリフト走行自体は、過去のドライブゲームで幾度も経験、鍛錬してきた。しかし「ドリフト走行を駆使して、ライバルを追走するのがこれほど難しいとは!」と痛感させられた。不安定なドリフト走行をいかに安定させられるか!? これがまた奥が深いこと。やりがいがあるよ、これ!

マシンを横にするのは簡単だが、その状態で速く走らせるのはかなり難しい。しかもこれで追走となると……。

予習1:スピードが重要

後輪を横滑りさせるには、グリップを失わせるための力が要求される。その力がスピード。時速50キロ以上出すことが必要だぞ!

予習2:きっかけはハンドルで

後輪を滑らせる方法はいくつかあるが、ドリフト走行の基本は、ハンドルを強引に切り込むのがベスト。これにアクセルワークを組み合わせよう。

アクセル全開のまま切り込んでドリフト走行へ。サイドブレーキを活用すると短時間で横向きにできるぞ!

予習3:カウンターを当てる

ハンドルを切りっぱなしだと横を向き過ぎて失速、最悪の場合スピンしてしまう。これを防ぐために、ハンドルを逆に切ってカウンターを当てよう。

ドリフト走行に入ったら、マシンを進ませたい方向にハンドルを切り戻すと横滑り、速度の維持が可能に。

予習4:ドリフトを持続

コースレイアウトによってドリフトの維持のさせ方が変わる。ドリフト状態は、ハンドルの切り具合とアクセルワークを組み合わせて維持しよう。

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-

©創通・サンライズ
Text© LAN

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
■メーカー：バンダイナムコゲームス
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル+トラックボール+5ボタン
■稼働日：2007年10月24日（稼働中）
■使用基板：Chihiro

『GCB』に新展開！バージョンアップ間近に迫る!!

『Ver2.02』が稼働中の『GCB』に新バージョンがまもなく登場！ ファン感涙の新イラストカードが続々投入！

レジェンドに次ぐ新レアリティが登場！ その名もHG!!

『GCB』が半年以上ぶりに待望のバージョンアップ！ 新バージョンの目玉は、新たなレアリティ「ハイグレード」！ 一部のカードは、豪華な専用フレームを施した新イラスト＆新レイアウトとなって登場する。もちろん、ゲーム部分への調整も行なわれるので、より完成度を高めた戦いを楽しめることになるだろう。今回は4枚のハイグレードカードを紹介！ ほかにもあるか!?

CE-0054 アムロ・レイ

【ガンダム】といえば、やはりこの人は外せない！ 『Ver2.02』では【ノリス】の持つ効果を得て、【ハロ】との組み合わせで一世を風靡。過去2枚の【アムロ(R)】を上回る人気カードとなった。能力関連の調整はどうなる？

Cz-0053 キャスバル・レム・ダイクン

『両雄激突』から加わった、"心眼キャスバル"こと新キャスバルがハイグレードとなって新登場！ レジェンドと同様、ハイグレードは専用のカードフレームが採用される。パイロットカードは上半身が描かれているぞ。

MZ-0019 MSN-02 ジオング

ジオン軍のハイグレードメカは、『機動戦士ガンダム』でシャアが最後に搭乗した【ジオング】。モビルアーマーということでテクニカルな上級者向けメカニックだが、高い機動性とサイコミュを活かせば有利に戦いを運べる。

ME-0003 RX-78-2 ガンダム（最終局面仕様）

一年戦争の両雄が駆るメカニックがハイグレードとして登場する！ この【ガンダム(最終局面仕様)】は、これまでにも回頭速度上昇、固定武装の装弾数減少、移動速度の上昇など何度も調整を受けてきた経緯がある。

豪華装丁＋声優サイン入り!!

ハイグレードカードは、イラストを前面に押し出した特別製の装丁となっている。大河原邦男氏のイラストや、声優のサインも入ったキャラクターカードもありファン必携のアイテムだ！ 能力値などはいったいどうなるのだろうか？

ほかのカードにも修正多数!?

新バージョンのウリは、もちろんハイグレードカードだけではない。現行排出されてるかを問わず、これまでのカードにも多彩な調整が加えられる予定だ。このあたりは未知なる部分が多い。具体的な調整内容は追って紹介していくぞ。

三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

全国大会も間近――と思いきや、新バージョンの発表で全君主の熱狂は冷めず！ 復活希望武将のイラストもお待ちしてますぞ。

（暴勇五品・石川県 チーパオさん）
Ⓗ二張といえば、江東の智の宝。夕日を背に杯を交わす姿にも、溢れる知性と深い年輪を感じさせますな！ 若き王に仕えるのは老骨にこたえましょうが、今は一時の骨休めをば。

（群雄将八品・埼玉県 くて2uniさん）
☆こちらは馬氏麒麟児のお二人。白眉がかわいらしく、まさに最も良し!?

（大英傑八品・大阪府 華南さん＆良将四品・沖縄県 泉かなめさん）
☆馬岱好きのお二人でダブルここに居るぞ!! 今後もぜひ馬岱友情をお深めあれぃ！

（大将軍五品・宮城県 はなやか涼子君）
☆物語上ある意味大正解(汗)。自爆の威力は人それぞれ!?

こちらの赤松セリ殿から、「階級と称号は毎回ハガキ裏に書いた方がいいんでしょうか？」とのご質問が！ 階級(品)は担当者が管理しておりますゆえ、毎回調べて書かずとも心配ご無用。ただし階級の間違いがあればハガキ裏などでご指摘いただけると幸いです。称号の方は、希望のものを毎回書いていただけると吉ですな！

（群雄将八品・福岡県 赤松セリさん）
☆アクションゲームでおなじみ「食事で回復」!? 丞相、ごはん粒つけたまま求心はNGですぞ（笑）。

（九品・宮城県 はるかさん）
☆いかな英傑も、ただの男と成す……。当方の鄒様人気はひそかに上昇中!?

蜀の危機に義勇立つべし!?

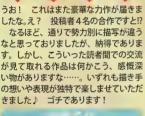
伸び悩む蜀の投稿率を救うべく、次の投稿局地戦は蜀特集！ 蜀武将の勇姿のみならず、「あの人が蜀にいたら!?」など夢の場面もぜひご投稿あれ！ 今回も掲載者全員に特別称号をご用意しております。あ、もちろんほかの勢力の特集も今後ありますぞ！

（投稿帝五品・福岡県 皐月トミィさん）
☆花吹雪の中、双剣の刃に映し出される強敵の姿！ 蜀のすべての武将には、宿敵や深い物語が存在するのです。

現在の投稿領土

魏 33.1%	蜀 17.3%
呉 21.8%	群 27.8%

fan114が選ぶ！

うお！ これはまた豪華な力作が届きましたな。え？ 投稿者4名の合作ですと!? なるほど、通りで勢力別に描写が違うなと思っておりましたが、納得であります。しかし、こういった読者間での交流が見て取れる作品は何かこう、感慨深い物がありますな……。いずれも描き手の想いや表現が独特で楽しませていただきました♪ ゴチであります！

（九品・大阪府 しょーへー君＆勇将五品・石川県 ぺーた君＆良将四品・沖縄県 泉かなめ＆勇将九品・群馬県 水瀬さん）Ⓗ

「銅雀台」では「三国志大戦」の投稿や企画案を募集中! あて先はこちら→ 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「銅雀台」係 メール投稿はafro@arcadiamagazine.com宛てに、住所等とともに「銅雀台」宛てと明記の上お送りを! Hマークがある投稿者の方のHPは、http://arcadiamagazine.comの「投稿者リンク」に掲載中!

夏でもスーツはたしなみ、現場の兵藤です！　P030でついに新聖女が明らかとなった今月は、投稿のご紹介に加え、突撃取材も敢行致しました!!

エクサム公認!!

今月のぴろりん♪占い

今日のぴろりん♪（コイン投入時の効果音）はだれの声？　もしこのはの声だったら、今日はちょっと運勢が下降気味かも。そんなときは、大好きな人に思い切り甘えてみましょう。ラッキーアイテムはマフラー。季節なんか気にしない！

闘劇から新作へ！

アルカナGALLERYS！

新聖女の登場で、投稿戦線は「闘劇'08」の熱戦並みにヒートアップ!?　新旧聖女のイラスト投稿、随時お待ちしております！

（東京都　柊かえでさん）
☆今月のお休みこのはさん、その1。夏の木陰というか枝の上は、とってもわふ～なお昼寝ポイントではないかと！

（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆夏が終われば、今度は運動会でピース！　聖女の皆さんが本気になると、競技がすごいことになりそうですが（笑）。

（東京都　大沼由実さん）
☆神に捧げる祈りと誓い……。クラリーチェさんと一緒だと忘れがちですが、悲しい過去を持つ狩人なのです。

（東京都　上原キノ君）
☆お休みこのはさんその2は、神依さまのひざ枕でわふ～っと……ライバルの登場前に、今は英気を養いましょう！

（神奈川県　茶草君）
☆たまには衣装交換でイメチェン！　スポーツの秋に向けて、御苑女学園は体操服一色になる季節!?

（福島県　深月君）
☆稽古が終わった鼓音さんのワンショット！　実は新聖女のあかねさんとは同級生とのことで、二人で稽古することもあるのでしょうか？

スクープ!!

新聖女二人の声優さんに突撃取材！

はい、再び現場の兵藤です！　今回は何と、『すっごい！』の新聖女を演じる声優さんに、アフレコ後のご感想やキャラクターのイメージを語っていただきました！　ちなみに今回のインタビュー全文は、本誌携帯サイト「アルカディアモバイル」にてチェックできます。右のQRコードからアクセスできますので、ぜひ新聖女のイメージを膨らませてください！

犬若あかね役　新堂 真弓さん

『アルカナハート』は前作から気になっていたので、参加できてすごくうれしかったです！　あかねはちょっと大人めな女の子ですけど、妹を心配して「なずな～っ！」って叫ぶセリフがあって、演じていてすごく感情が入りました。愛を込めて一生懸命演じましたので、皆さん愛してやって下さい。秋葉原でプレイする人は、必ずあかねちゃんを選んで下さるといいと思います。よく行きますので（笑）。

犬若なずな役　橋本 まいさん

なずなはとてもかわいらしくて真面目なので、その真面目さとか、たまに見えるおっちょこちょいなところのかわいさが出せるよう、頑張らせていただきました。いろいろな種類がある「わふっ」や、はやたとふすみにお礼を言ったときに「ペロッ」てされて、びっくりするシーンがお気に入りです。私も「わふわふ」言いながら周りの人に広めていくよう頑張りますので、応援よろしくお願い致します。

ムック下巻アンケート集計中！

おかげさまで『アルカナハート2』ムック下巻は大好評発売中！　編集部には早くもアンケートハガキが届いておりまして、ちょっと気になる「あの」質問につきましても結果を集計中です。今回は寄せられたアンケートの中から、自由欄にあったコメントをご紹介！

全キャラクターのストーリー、エンディングに個性があって良かった。『アルカナハート』の次回作が出るようでしたら、全キャラの服装や髪型を変えてみてほしいです。特に冴姫!
（北海道　ジョウカ君）
☆なるほど、2Pモデルというものですね。これは灯台下暗し、すばらしいご意見です！　いかがでしょうエクサムさん!?

『3』絶対作ってください！　ボスは魔界関係者で。……普通過ぎてごめんなさい。あと、犬若丸一族のキャラも見てみたいので、出してください。
（新潟県　キューイン君）
☆『3』を前に二人も見られました！　使用キャラ決定でしょうか!?

ショートストーリーでエルザとクラリーチェ、リーゼとゼニアなど、「知りたい！」と思っていた部分にまで踏み込んでいて、読み応えがあった。『3』への布石も敷かれている感じで、読んでてワクワクしました。
（岐阜県　長良川広久君）
☆よりゲームを楽しめる設定の数々、未読の方にも知っていただきたいところ！　『すっごい！』の先も気になりますね～……。

気になるあの質問の集計は **来月発表予定!!**

あるかな2 よろずメモ　「アルカナSIGNALS!」では、「アルカナハート」シリーズに関するイラストなどの投稿や、エクサムさんへの質問などを随時募集中です！　宛先はこちら↓
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アルカナSIGNALS!」係　Mail:arcanaheart@arcadiamagazine.com

ebten エビテン ACグッズ通販専門店

※各商品は、アルカディア誌で商品コード検索をすれば1発で商品ページに飛べます。

アルカディ屋 OPEN!

闘劇'08 FINALグッズを限定通販!

興奮冷めやらぬ闘劇'08 FINALの会場販売グッズを3種確保!
どれも少数なので、売り切れ御免。

前面

背面

闘劇'08 FINAL Tシャツ	
商品コード	080843
ebten販売価格	2,000円[税込]

※サイズはLサイズのみ、色は黒のみです。

闘劇'08 FINAL パンフレット	
商品コード	080841
ebten販売価格	1,300円[税込]

闘劇'08 FINAL タオル	
商品コード	080842
ebten販売価格	1,200円[税込]

※サイズは1,100mm×400mm、色は白のみです。

WCCFプレイヤーなら買うしかない!

WCCFオフィシャルバインダーとトップローダーは、もう入手したか!?
まだならこのチャンスを逃す手はないぞ!

WCCF IC 06-07 オフィシャルカードバインダー[通常版]	
商品コード	080831
ebten販売価格	6,090円[税込]

WCCF IC 06-07 オフィシャルトップローダー 5枚セット	
商品コード	080832
ebten販売価格	1,575円[税込]

WCCF IC 06-07 オフィシャルトップローダー 11枚セット	
商品コード	080833
ebten販売価格	2,625円[税込]

[5枚セット]トップローダー5枚+デッキケース

[11枚セット]トップローダー11枚+デッキケース

ファン垂涎アイテムを見逃すな!

PS2用ソフト『SEGA AGES 2500シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション』、「オリジナルオルゴール」、「ファンタジーゾーン コンプリートアルバム」の3種がセットになったスペシャルアイテム!

SEGA AGES 2500シリーズ Vol.33 ファンタジーゾーン コンプリートコレクション DXパック サントラセット	
商品コード	080834
ebten販売価格	9,000円[税込]

スペシャルCDやDVDなどレアな商品を見逃すな!

スペシャルアルバムが目白押し! これ以外にも各種CDやDVDなども買えるので、フリーワードで検索してみよう!

商品名	商品コード	販売価格
ファンタジーゾーン ウルトラスーパービッグマキシムグレートストロング・コンプリートアルバム	080835	5,040円[税込]
電脳戦機バーチャロン フォース オフィシャルサウンドデータ[マージナル]	080836	3,675円[税込]
Out Run 20th Anniversary Box	080837	13,440円[税込]
AFTER BURNER 20th Anniversary Box	080838	9,240円[税込]
スペースハリアーII 〜スペースハリアーコンプリートコレクション〜 オリジナルサウンドトラック	080839	1,995円[税込]
三国志大戦3 全国大会 覇業への道 英傑乱舞 DVD	080840	6,426円[税込]

このほかにも商品が盛りだくさん! 詳しくはwebか携帯で!!

PCからアクセス http://ebten.jp/ar/

携帯電話からアクセス

PCからも携帯からも、各人のネット接続環境を問わずに購入できます。ここで紹介している商品は、ほんの一部なので、時間があったらサイト内をくまなく見て回ると[illegible]な限定商品などが見付かるかも!?

お支払い方法

その1 クレジットカード[手数料なし]
JCB、VISA、マスターカード、アメックス、ダイナースの各種カードをご利用いただけます。

その2 代金引き換え払い[手数料アリ]
代金引き換え払いは、ご注文金額に応じて別途手数料がかかります。詳しくはebtenの利用規約をご覧ください。

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ
Arcadia Frontiers

[illegible]んであるからもうハレ[illegible]！　今月は別冊で100[illegible]では通常営業も展開という、[illegible]のです!

今月の一番搾り！
（埼玉県　カヤキ君）A

アフロCMYK

というワケで100号祝典は別冊に任せ、通常営業アフロはいつも通り、カラーイラストの大行進「アフロCMYK」からスタート！　夏の終わりにふさわしい秀作が集まりに集まったって話ですよ!?

三つ巴バトルフィーバー

今年もついに、担当三名がテーマ別投稿コーナーを担当して戦う『三つ巴バトル』の時が!!　下の中から気に入ったテーマで投稿して、この大戦に参加してくだされ！　投稿量最下位の担当者にはもちろん極刑が!?

獣耳 担当：田渕	VS	ツインテール 担当：ちくわ	VS	ヒゲ 担当：けっつ☆

（福岡県　武術師某さん）
▲いつ見ても新作同然のインパクッ!! ジオールさんの格好やセリフは特に[illegible]

A・Fro回覧板　今年の夏休み、「登校日」を「投稿日」と間違えて締め切りにビクビクした困ったちゃんにいつもの情報！　作品にAマークが付いている人には、A-Fro特製図書カードを贈呈するのです!!　また、作品のコメント冒頭にHマークが付いている投稿者の方は、HPをお持ちの予感。本誌HPの「投稿者リンク」にURLを掲載しているので、今すぐチェック！　→URL:http://arcadiamagazine.com

H 夏のライブ鑑賞記念ということで、次への祈り！アーケード新作で彼女たちと会える日は来るのか!?

来世まで必携の一冊!
100号記念別冊

『アフロ判犸烈士』特別企画第2弾の別冊付録、『A-Fro百炎祭』はもう読まれましたかな？　祝100号&「100」関連イラストに加え、禁断のレイヤー・SG闘劇まで同時開催の豪華内容、ぜひぜひご堪能いただきたい！　併せてSG闘劇の投票の方も、よろしくお願いしたいところです！

（茨城県　ボルシチさん）
流れと一体、フクロウとも一体
この軍人……溶け込んでおるッ

札魂 vol.2

ひそかに投稿量急上昇中の札系ゲーム投稿。このままいけば、『車輪』の独立コーナー化もあり得るか!?

（神奈川県　未虎さん）
☆デュラハン、召喚の瞬間。
この迫力、まさに騎士の礎！

（大分県　AKさん）
☆初秋といえば運動会！
徒競走で召喚はアリ!?

（東京都　星悠貴さん）
☆これぞ秋のお月様の変身魔力!?
ジャンプー君も実に嬉しそう！

（茨城県　ODUN君）
☆キャラの魅力は今も色あせず。
一喜一憂する姿は忘れがたく！

（北海道　道化師りじさん）
☆男装の麗人、エキナシア様。
不死教団は投稿数ナンバー1ですぞ！

（東京都　なつべそさん）
H 洗濯板に寝そべるほどお洗濯好き!?
痛そうですが、不死者ゆえ多分平気。

車輪部コーナー名称募集中！

A・Fro回覧板 いよいよ今年もやって来た三つ巴バトル。初めての方にご説明しますと、投稿者の皆さんには三つのテーマのうち、好きなものに沿った投稿作品を送っていただき、「アフリバ」同様、投稿量で各テーマのコーナー枠の広さが決まります。そして投稿数が一番少なかったテーマの担当者には……（嫌な思い出で絶句）ば、罰ゲーム案も併せて募集しますね。心底嫌ですが（血涙）。

(東京都　上原キノ君)
H土地柄キャラ柄、夏は苦手？ やっぱりコンルが居ないと！

(東京都　有葉貴重君)
夢を、機会を、一緒につかむ手……いつの間にか閑リム大会になった点に関しては、次回の議題(逆)

(群馬県　三つ巴案のアフロ君)
三つ巴案は多数いただきました！ ひそかに全員ちみっ子な点に乾杯

(神奈川県　殿マゲさん)
新曲ラッシュの中、一休み たまにはのんびりフンイもね！

じわじわ人気上昇中 アカツキ技研

どこぞの帝国の陰謀か、昨今急に増え始めた『アカツキ』投稿を特集！ なお、コーナー名の団体が実在しそうでごめんなさい(コラ)。

(青森県　五森ゼキさん)
夏の終わりに電光残暑お見舞い……絶対別のモンお見舞いされますよコレ…

(東京都　大沼由実さん)
技その真理を前に、人は豚に等しい。殺の魔術から逃げるのは困難!?

(広島県　井川天祐さん)
転臨する、ペルフェクティの…姿も完全なれば、…より可憐

A・Fro回覧板 そんなワケで前ページ欄外でも触れた通り、三つ巴の季節なんです。今回小生ちくわが担当するテーマは「ツインテール」!! アーケードゲームのツインテールなキャラの投稿はもちろん、「あのキャラをツインでテールに！」的なアレンジメントも存分にご発揮あれ！ あと小生、罰ゲームを連続受刑中なのでもうイヤデス。誌面的にはもう面白みが……ップフ!?(制裁)

100号過ぎてもマニア魂は天井知らず!

アーケードゲームをマニアックに楽しみとうござる! そんな貴方にお勧めしたいのが、当アフロ解放区。人気タイトル別のコーナーからバラエティー豊かな企画コーナーまで、濃いめの楽しさを詰め込んでおります!

アフロDEモード

衣装チェンジで気分転換!

さまざまなお題に合わせてゲームキャラの衣装チェンジをしてみる俺たち! 今回のお題は「格闘装束」! 趣向を凝らした戦闘着に注目ーッ!

エッダ&ナカジ(ポップンミュージックシリーズ)
(大阪府 給食当番さん)
☆まずは形から入ってみた!? やる気ゲージが両極端の二人が面白ひ。

ロビン&カート(機動戦士ガンダム SOZ)
(神奈川県 Shadowさん)
ムンゾ流の合気道スタイルでビッシと決めた二人。というか酔拳な気が。

シエスタ・ローズ&ミディ・ローズ(鋼鉄薔薇シリーズ)
(東京都 風月君)
☆ローズ姉妹の武闘派をお連れしました。普通に格ゲーに出てても違和感ゼロ!

探検家(スペランカー)
(千葉県 桃源☆郷君)
☆「たぶん、ゴングの音で死ぬ。その前に減量で(略)」との注釈アリ。AC版は少しだけ我慢強いんだZE!

ディアマンテ(ポップンミュージックシリーズ)
(新潟県 葛籠きりやさん)
☆首から下の衣装を替えるだけでルチャドールになってしまうとは(笑)

Airbell(ⅡDXシリーズ)
(埼玉県 たつきち君)
☆画面を反映して手数重視のキャラになると見た!

甘皇后(三国志大戦シリーズ)
(福岡県 赤松せりさん)
☆やる気だけは伝わってくる! んが、その打撃力のほどは……!?

ミルク(ポップンミュージックシリーズ)
(大阪府 SEN@オム君)
☆今日も戦う白衣の天使! 敵の病魔に負けるなミルク!

ジオール(オトメディウス)
(栃木県 ヤングムーン君)
☆次回のアフロDEモードのテーマは「ジャンボーミカ」にしたいと思うがどうか。いいじゃないフィギュア発売記念で!

いろは(侍魂シリーズ)
(神奈川県 葵ひなた君)
今月はチャランポの恩返し! スパッツ装備は親心だって言うのかい。

ヤンヤン&ルキア(QMAシリーズ)
(茨城県 mikoko君)
☆学園の格闘番長ではなく、あえてこの二人を選んだところがミソといえましょう。ヤンヤンは普通に強そうですが。

今月は「バトルスタイル」に衣替え!

A・Fro回覧板 今回は勇ましいカンジにまとまったアフロDEモードですが、次回募集するお題は……「サーキット」です! 男性キャラはレーサーやピットクルー姿、女性キャラは待ってましたのレースクィーンで挑んでもらいましょう! あ、そうそう。昨日、すんごいハイレグのいろはさんが出てくる夢を見たんだけど……いや別に夢の話だから気にしないで。

迫る新作にニヤピク
KOFっ子 TORNADO

アルカディア創刊当初から続く由緒正しきKOFコーナー。ゲームタイトルコーナーでは最長寿なのさ!

合戦継続中!

家庭用効果もあってか、投稿量も盛り返してきた当コーナー。鬨の声響きまくりだぜ!

マジアカ
美術倶楽部

部員随時募集中

まだまだ人気は衰え知らずの本作。そろそろマジカもたんまりたまっていると思うので、新衣装を買ったらイラストを描くとよいでしょう!

(北海道　すぎもとケンシロウ君)
女子生徒で制服チェンジしてみました! あの…ルキアさんが着ているのはひょっとして隣の…

今こそ人化の時!
宇宙刑事ギジン

人間以外のキャラクターにアレンジを加えて人と成す! それぞA-Froの擬人術なり!

(福島県　森園菜さん)
☆『ポップン16』のクッキーファンタジーから、スイーツの二人を擬人化! 後ろはケーキおじさんなのだ。

(熊本県　カレー王ミシカメ君)
☆メタスラのライバル機「ブラックハウンド」登場! 凶悪さがイメージ通り!?

(沖縄県　さかもといちさん)
☆気剣の人気者ヤンヤンを元気よく擬人化! 画面狭しと暴れてくれそう!?

A・Fro回覧板 さてさて、今年もやってきた三つ巴対決ですが、種目のうちの一つ「ケモノ耳」は田渕健康の担当となりました! 王道中の王道である犬耳やネコ耳キャラはともかく、ウサ耳(バニー)も忘れちゃダメだぜエブリワン! 今こそケモナーの団結力を見せるとき、皆さまのご支援のおハガキをお待ちしております!

アフログレースケール。

ゲーセンでの日常をつづった、残暑も吹き飛ぶアーケーダーたちの生き様スポット、その名もグレスケへようこそ！　いや、まだまだじゃあ！　さらに涼みたいぜ！　という あなたに残念な朗報。今月は100号企画の別誌の付録にてSG闘劇も開催中でございマキシ！

（富山県　山田SG斎君）

暑さに負けないアーケーダー小噺

先日某ボーリング場へ何気無く行ったところ、タイトーの社員さんが一生懸命プライズキャッチャーの調整をしているところへ出くわした。アームのバネを調整→実際に景品をつかんでみる→また調整といった非常に地道な作業だったわけだが、まさかボーリング場で見ることになろうとは……。

今まで俺はボーリング場のプライズキャッチャーというのは「ボーリングのオマケ」といったイメージでとらえていて、「景品入れてハイ終わり」といった投げっ放しな感じなんだろうと勝手に考えていたのだが、実はちゃんとしている所はしているんだなあと見識を新たにした次第。というか数十年（←いやにリアル）ゲーセンへ通っていて「アームの調整をしている現場」というのを初めて見たというのはコレ一体どういうことだ？　アーム調整は秘中の秘であり門外不出の伝承技なのか？

と思って元ゲーセン店員の知り合いに聞いたら「アレこそまさに匠の技！　プライズの調整ひとつ見るだけででいい店か悪い店か分かるッ！」と即答された。

そうなのか……奥が深い。

（佐賀県　睹江カズノリ君）

☆侮りがたしキャッチャー道。でも確かにボーリング場のガメコーナーには「INSERT COINS」の文字が画面焼けしちゃった『テトリス』とかがあるような先入観が（イメージが15年ぐらい前のセンス）。しかし匠がこっそりと門外不出のテクを伝承させていたのですなあ。ゴイス！

先日、家から一番近い某大型デパートの食品売り場でNAOKI氏とそっくりな人を目撃しました（笑）。背が高くすらっとしていて髪も茶髪のその人は、梅雨時にも関わらず見ているだけでも暑いくらいのきちんとしたスーツ姿でした。

興奮して買出しの内容を忘れてしまったのは秘密。超秘密。

（静岡県　桜井ハズキさん）

☆街で有名人に似ている人を見かけると、それだけで一日なんか得したような気がしたりして。それがアーケードゲーム関係ならなおさらです。買出しの内容なんぞ、そらあ忘れまくろうようものよ！……ええっ!?

あの数日間は、まるで映画「インデペンデンス・デイ」のような激戦であった……。

7月1日。朝、昼の仕事後に購入させていただいたアルカディアで、初めて存在を知った『オトメディウス』のフィギュア第2弾。the ALL……♡すべてを司る者。半年間の戦友。故にぜ〜ったい欲しい！　でもイナカには流通せず。コナミさんのホームページで検索するも取り扱い店はみな県外。あきらめようよ〜、大人なんだからさあ……。

7月2日。朝仕事後、松江から130キロ東へ。ガビーン！　入荷未定!?

失意のどん底に。そういや最近、都会からの新設デパートができたっけ。いちるの望みをかけ、今度は松江から30キロ西。……来るんじゃなかった!!　僕はヘロヘロのまま夜仕事へ。悶々悶々……。

（仮眠して）7月3日。朝仕事後、200キロ南。我ながらひどい無茶……。

……あっっっったぁ!!　しかも『UFOキャッチャー』半額デー！　さっすが都会は違うぬらべっちゃ！　さらにさらに、近所の「玩具委託販売店」で逃した第1弾を発見。図らずも四人全員そろってしまった……。疲労困ぱい、お金も使った。けど気分爽快、これで迷い無し！

7月4日。朝昼仕事。ああ太陽がまぶしいねえ。少し髪が薄くなった気が……。

（島根県　ヤングムーン君）

☆プライズは生モノ、出会いはまさに一期一会のミラクルといえるのです。しかし、それを努力と根性で見事体現してしてみせた漢が今ここに！　その達成感もまたプライズがくれた宝物のひとつ。オトメデとうございます（SG）！……うっ、たった一言で台無し感が!?

今年も闘劇のDVDが発売されるなら、副音声に「とろサーモン 村田」の実況を入れてほしいなぁ……。『鉄拳6』とか『北斗の拳』あたりすごいことになりそう。

（新潟県　佐倉信士君）

☆実は『恐竜キング』のCMでナレーションを担当しているという事実！　こ、こいつは何とかして実現させるしかあるまい！　す〜ご〜く〜ねえ!?　や〜ば〜く〜ねえ!?　ていうかム〜リ〜じゃ〜ねえ!?　ギャフン。

（東京都　上原キノ君）
☆ナコリムレラ大集合！　紫ナコも立派になったものです。しみじみ。

（福岡県　皐月トミィさん）
☆うおお、なんとも超大作！『ジャス学』といい、アフロでは11周年が熱め。

（福岡県　アラクノフォビ子さん）
☆結局この刑事さんは普通の女の子に戻らなかったみたいですなあ。

（広島県　温井川天祐さん）
☆11周年を祝っていたら、ホントに出番がやってきた！　今からワクワク！

（三重県　暮新月那弥さん）
Ⓗスピーディネコ参上。もういっそ全部まとめて投げつけまっしょい！

（兵庫県　Qさん）
☆最後に立っているのは常に一人だけ。それは三頭身になったって変わらねえっ！

A・Fro回覧板　先月の100号でカラーイラストに先駆けてお祝いイラストを紹介したグレスケというワケで、今月は通常営業でありんす。当コーナーではモノクロイラストのほか、ゲームセンターで巻き起こったみなさんの日常などを紹介しちゃうスペースです。あなたのちょっとした一瞬を切り取ってみませんか？　文章投稿は、携帯メールでの簡単なものでもOKですよん。

（大阪府　J・Bさん）
☆エフィーがプレイヤーキャラとして使えるゲームを出すべきですって！

（広島県　オキノさん）
☆涼しげで良いですなあ。SG闘劇で納涼なんかしてる場合じゃねえですよ。

三つ巴の呪い——
罰ゲーム名刺完成

去年の三つ巴バトルで同率最下位となったカイゼルちくわとげっつ☆先生。その罰ゲームとして募集された名刺がいよいよ完成となりました。今回はそのデザインを大公開！　……ぬおおー、今年は負けへんで〜ッ！（げっつ☆）

編集部内でも激似と評判の茨城県のボルシチさんによる似顔絵入り。キャッチは北海道の否読君から送っていただいたもの。

ゲッツ☆先生というSGが炸裂しまくりのがっかりな一品。イラスト、キャッチともに島根県のそぼろビシャモン君だ。

入門生歓迎！
カード道場アフロ支部

カードゲームはお金がかかるからもうやらない。……と決めていたのに気が付いたらハマってました、『ロード オブ ヴァーミリオン』。初プレイでSRも引けてビックリです!!

ほかのゲームでは何回やっても操作感覚をつかめなかったにも関わらず、このゲームではわりとすぐに慣れてきました。使い魔もみんなかなり気に入ってしまい、デッキを組む際にはだれをはずすか毎回かなり悩みます。ケルベロスは鳴き声がカワイイし、マーメイドはセクシーだし、クラーケンは何か動きが萌え（笑）。

とりあえず今後の目標は二つ。操作に完全に慣れることと、あの目ツキがちょっぴり怖いSRのオーディン様を引くことです。が、頑張ります！

「カードゲームはちょっとなあ……」って思ってらっしゃる方、ゲーセンに置いてあるプレイングガイドを読んでみてください。カワイくて面白いマンガが載っているので、それを読んだだけでやりたくなってくるハズです！

（神奈川県　ガイアーズゆっくさん）

☆気付いたらハマっていた。そんなタイトルとの出会いほどゲームライフにとって幸せなことはないと思います！……お、お財布の紐が緩んじゃうってのは、お約束っていうか幸せの副産物ってことでひとつ。

先日ついに念願の『三国志大戦』をプレイした。カードゲームをプレイしたことが無かったため手が出せずにいたが、友人の職場の店長さんが『大戦』プレイヤーだったので指南していただけることに。

「とりあえずやってみようか。使ってみたいカードとかある？」

「えーっと……女の子だけのデッキが良いです」

今思えばまるで董卓みたいなことを口走った私に店長さんは

「う〜ん……女性武将だけって難しいんだよな〜」

と、それは大層苦笑しながらもテキパキとカードを出してくれた。

「ウホォ〜みんな可愛いよ〜。おぉこれが噂の夏侯月姫か……」

盤面のクリスマスカラーから察するに、店長さんは何とか2勢力に抑えたデッキを作ってくれたらしい。重ね重ねすいません（汗）。結局店長さんの救いの手によってCPU戦に勝利したが、やはりゲームの難しさと自分のセンスの無さは否めなかった（涙）。

カードをお借りしてプレイしていたので、その後排出されたカードが私の記念すべき1枚目だ。

「お、何かキラキラしてるし……女の子のカードだ〜、ヤッタ!!　すいません王異ってカード出たんですけど良いカードなんですかね？」

「えぇ!?　1枚目から王異出すなんてすごいよ!!　曹操（早々）あることじゃないよ!」

プレイ終了後、店長さんはダブっているカードを大量に譲ってくださった。その優しさから店長さんを心の師匠……いや、丞相と仰ぐこととしよう。本当にありがとうございました!!

（静岡県　あいのさん）

☆新たな挑戦を誓ったとき、身近に師匠……いやさ丞相がいる心強さ！　恩返しはロンモチ成長した自分自身を見せること！　……てか、しれっとSGが混入されとりますが。付録だけではなかった悪夢！

（三重県　猿天化G君）
☆こうなったら町中のやつらをブッ飛ばす硬派っぷり。おおース。

（宮城県　銀漢君）
☆ナイスヒゲ！　三つ巴バトルではヒゲを大募集しております。

（富山県　流火李月さん）
☆堀口ゆかりVer.2！　こっちはこっちでか〜なりのインパクツでした。

（福岡県　武術師某さん）
☆なんだかお料理セットを持ってないリサの方が逆にレアな気がするという説。

A・Fro回覧板　名刺の完成で、しばらくはこっ恥ずかしい日々のげっつ☆先生です。ひゃっほうコンチクショー！　上では今年は負けん！　などと意気込んでみましたが、今年の自分の担当は「ヒゲ」。……ヒゲって！　何すかそれ！　でも意外とゲム業界にはダンディーが多い気も？　ついでに動物にもヒゲってあるじゃん。……まあ獣耳も付いちゃってますがネ！　テヘ☆

100号突破に歴史あり

『アヴァ鍵』同好会が存在するなら、『ガイアポリス』同好会もアリですな!! ……え？ 知らない？ それなら『ファイナルファイト』同好会!! どうよ、有名市長が……って、分からないんだ!? じゃあダメもとで『マーシャルチャンピオン』同好会は？ ……あ、やっぱり。ケソ大好きレイチェルも不遇の時代になった……ん？ ゴメン。同じレイチェルだけど、『カードビルダー』でおなじみの「レイチェル・ミルスティーン」とは別の人。

……さて、ひと狩りして帰るか。いや、『モンハン』でなくて『エイリアンVSプレデター』……。

（岡山県 ポッケ色の銃槍君）

☆『ブレイブルー』にもレイチェルさんが居られることだし、いっそレイチェル同好会でも……ああっ、ゴメンナサイゴメンナサイ言ってみただけです。おっといけねえ、狩リノ時間ダ。「シャドーアターック！」と言いつつ逃げーる。

──代目SB1号氏に続け（No.99 131ページ参照）!! こんな「あつまれ！ ポップンパーティー」は嫌だ！

・送った招待状が送り返されてくる。
・招待状を100通出さないとキャラが来ない。
・相性の悪いキャラ同士（彗星ローラと流星ハニー etc.）が乱闘騒ぎを起こす。
・HELL16解禁時になるとパーティー会場が炎上。
・一定期間プレイしていないとケーキなどのプレゼントが腐る。
・ましてやポプキャラに白い目で見られる。
・パーティー終了後、参加したキャラが全員太っている。
・突然ゲリラに襲撃される。
・ガウに乗って出撃後背後から白馬に落とされる。
・最後は祖国で国葬が開かれる（ジャンル「ギレン演説」、曲「ガルマ・ザビ国葬歌」）。

（秋田県 序偶君）

☆引き続き今号も100号突破を祝いつつ、由緒正しきメスト時代の人気コーナーをお送りいたしました。で、「シャアが来る」（ジャンル「ウイスパーボイス」）で赤いポップ君を押せる日はまだ来ないのっ!?

（鹿児島県 さりぴさん）
㊥ 100号は過ぎても記念企画は開催中。SG闘劇とかネ！ ……ゲエエーッ!?

（茨城県 mikoko君）
☆個性的なキャラの多い作品でした。形を変えてでも復活してほしいトコロ！

（東京都 QQQ君）
☆近ごろ近未来スポーツゲーって無いかも？ よし、今こそ『リーグマン』にちゃんと野球を！

スキンヘッドのムエタイ使い。胸に刻まれたのは昇竜拳の傷。しかしその隻眼の男は過去などにはこだわらない。奴の名はサラット！ 何事でも小川の流れのごとくサラっと流す!! そして今日も上る表彰台の上の最強伝説。

2月に出産し、もうゲームは卒業と決めていたのですが、だんなの協力で週一回、半日ぐらい遊ばせてもらっています。おばーちゃんにはヒミツです。

（東京都 はねねこさん）

☆何ともハートウォームなお話！ それぞれが自分に合ったペースと[illegible]で遊んでいける。それが何よりだと思うのです。

100号もおめでたいのですが、私はSG闘劇が楽しみで仕方ありません。

（宮城県 てもさん）

☆それはがっかりです！ というワケで、SG闘劇は付録の小冊子で[illegible]らしいですぞお客様。

ふんどし部のキャッチコピー、「君よフンドシの河を渡れ」ってのはどうでしょう!! 略してキミフン。

（東京都 外れフロー君）

[illegible]

地獄谷ふるるって、なんか硫黄臭そうな名前だ。……とか言ったら、即冥界送りですか？

（茨城県 妖怪出魂君）

☆むしろ妙に納得してしまったので[illegible]

田渕師匠、いつの日かSリーグに昇格し富豪になられることを願っています。

（兵庫県 アルルハインさん）

[illegible]

（茨城県 山キョー君）

（兵庫県 ブグさん）

（鳥取県 コニャック君）

（新潟県 かささん）

（岐阜県 ほみいさん）

（長野県 ■さん）

営業先の新任の所長の名前が草薙さんな俺はどうしたらいいですか？ 名刺交換で鬼焼き確定ですかね

（三重県 猿天化G君）

（栃木県 冷凍雑草さん）

。今年の三つ巴バトルは「眼鏡vs三つ編みvsニーソックス」でどうでしょう？ 御神体はリゼットちゃんで

（群馬県 NAGA君）

（島根県 そぼろビジャモン君）

A･Fro回覧板 100号お祝いイラスト満載！ と見せかけたシケギャグ満載付録はいかがでしたでしょうか？ きっとみんなの期待を裏切りまくったことでしょう。ぐぬぬ。凍えて風邪などお召しになられていないかが気掛かりです。さて、アフロ100号企画はまだまだ続く寸法です。次号以降もアフロ年表、用語集など盛りだくさんでお送りしますぜ！ お楽しみに!!

今思うと「UFOロボDANGER（ニチブツ・87年）」は、名が体を表しまくっていたスレスレさだと思うがどうか？　などと時空を超えたいまさら感を演出しつつ、今月も大瀑布がはーじまーるよぉ！

（茨城県　ボルシチさん）

いまだチェンジだ！
ブリセル大作戦

我らイロメキア軍に必要なのは華やかさよ！　筋骨たくましい男性キャラをキュートな女性キャラへと変換する素敵コーナー、今月もにぎわってましてよ！

（北海道　包帯rmxさん）
☆へ、ヘッドドレスを取れば確かに極卒君DA! 額に入れて飾りたい一枚といえましょう。

（青森県　陸さん）
☆新曲で帰ってくるその日まで……。ブリセル支援するしかねええ。

（千葉県　桃源☆郷君）
☆テクニカルなブリスキ（ブリセルスキル）が必要となるボブリセル。皆もチャレンジ！

（兵庫県　アルルハイジさん）
☆分かる！　きっとこんな感じ！　しかも関西弁でしょ！（希望）

（福島県　アラクノフォビ子さん）
☆口元＆髪型が非常にソレっぽいです（笑）。いいんじゃないでしょうか！

2008年顧客満足度No.1
ゲルエロス村

健やかなお色気を是とする当村では、夏が終わろうがオリンピックが終わろうが関係ナシ！　随時パッショネイトな投稿をお待ちしております。

（香川県　群青さん）
☆順番待ちの時に、前の人が「Magical4」を選ぶと得した気分になるのはヒミツだ。

（島根県　ヤングムーン君）
☆ジャンル分けは理屈じゃない、心さ！ 確かに髪型はケモノ系っぽいですが。

（栃木県　ING君）
☆脱衣というより脱パーツのような気がするがどうか。

（愛知県　鼓端神威君）
☆頭上に潜んでいる物体に関しては次回までのレポートとします。

エロス村恒例
五穀豊穣尻相撲

本年の収穫の豊作を願いつつ、偶然寄せられたライバルキャラ同士の一騎討ちを掲載！　勝敗判定は皆さんが決めるとよい。

（茨城県　山キョー君）
☆素直に突撃したら痛い目に遭うということを、我々は長い歴史の中で学びました。

（埼玉県　カヤキ君）
☆対するは、きらの永遠のライバル・キャシー！ レオタとスク水、時代はどちらに微笑むか……。

A-Fro ふんどし部

オッスオッスなアニキたちが覇を競うオールウェイズ祭気分なふんどし部。こよいもキリリと締めて漢比べだぜ！

（三重県　猿天化G君）
☆家族会議以前の問題っチ！

（宮城県　はなやか涼子君）
☆呉が誇る江水のイキな奴、甘寧＆凌統選手をいただきました。というか、ドシフンって中国から来たの!?

A・Fro回覧板　今月号の付録では「SC闘劇2008」を開催中ですので、そちらもチェックしておくんなまし！　投票結果はアルカディア103号あたりで発表するので、「こ、こいつは極刑DA!」という作品のナンバーをアンケートハガキの裏などに書いて送ろう！（投稿作品のウラなどでも大丈夫！）　コメントなども募集しているので、ガツンと一発言ってあげるといいじゃない！

A-Fro漫画道場

アーケードゲームを題材にした漫画なら任せとけ！　スタンダードなお笑いから前衛作まで、ズラリそろえた業の深さを見よ！

（大阪府　作左君）
☆出発点は同じだったのに……
どこで道を間違っちゃったのやら。

（新潟県　左十さん）
☆何このまごころ番長!?
海の漢は情に厚いのう。

（熊本県　エレ金哲君）
☆ハガーあたりが加わってきたら
いよいよ怪しい。

（東京都　西村もつ君）
☆「いやー、同ネタ多数っぺれーけど（ハガキ裏より）」……ぶっちぎりで君だけでした……。

（東京都　猿合学君）
☆17歳といったら17歳なの！
エターナルに……な……。

（東京都　ヨシツキ電光戦記君）
☆くっ！　その涙は反則だッ！
まさか……コレが全能のヒミツか!?

（東京都　有葉貴重君）
☆気が付くと、ガンダム系ゲームが載らない月は無いという状況に。

（千葉県　N・H君）
☆さっすが魔法使いの卵だね！
……いや、違うだろソレ。

（秋田県　序偶（ドム使い）君）
☆オヤジたちの魂よ、
永遠に煩悩の海をさまよいたまえ……。

（大阪府　妹尾東君）
☆カピバラさん、逃げて……！
逃げてええええ！

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
◎投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本お！
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

（神奈川県　ヤサーザ君）

次々号12月号の締め切りは……9月16日（火）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

「ゲーム家庭教師」なる新職業を考えた我らだが、ズブの素人に『ケツイ』を2周させるのと、東大に合格させるのはどっちが難しいのか。答えが分かった人は当コーナーまでお便りください。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

登場人物とか

まさ　泰然自若の王道を生きつつも、スリルとサスペンスを生活に盛り込むことを忘れないアドレナリンGUY。未だにタスポは未入手。

ケソ　アメコミの良質映画化ブームに湧く田渕家。この調子で『キャディラックス』の原作による「Xenozoic Tales」も映画化して！

ブニョ　闘劇に参加してくれた皆さん、暑い中本当にありがとうございました。実は闘劇の最中も、会場で本誌原稿の校正をやってたんですけどね。

EPISODE : 01

戦いの晩夏

My memories during summer vacation

〜これまでのあらすじ〜

『LoV』に命を賭けるジ☆ダップセの面々は、次回追加カードを待ちきれず、自らオリジナルカードをこさえてスク☆エニに直訴しようと試みた。それは、全宇宙を支配するデリンジャーの地球侵略の第一歩であった。そのころまだ地球の人々は平和の中のおり、恐るべき魔の手が忍び寄る気配さえ知らずにいたのである。

まさ　この号が出るころには夏休みも終わり、全国のトゥルー小ゼルたちは日記のねつ造、並びに宿題提出日の延命工作に必死じゃろうてフェフェフェ。

ケソ　でも最近は夏休みの天気なんざ、ウェブを見れば一発で書き写せるんじゃないですかね。

まさ　ムス、確かに。世知辛い世の中じゃのう。

ケソ　それはともかくとして、結局、夏の間の我々は、家とゲーセンと事務所を往復していただけだったというおっかねえ事実に、たった今気付いてみたハイパーン！（早口かつ膝をたたきながら）

まさ　一番遠出したのは、タイトーの海老名工場（神奈川の端っこだYO！）に取材で遠出したことくらいさなあ。

ケソ　海も山も、そして地底にも全く無縁の我々でしたな。

まさ　アルカディア編集部員のほとんどは、闘劇'08で行ったディファ有明が最大の遠出だったりして。

ブニョ　……いやまあ、実は全くその通りだったんだけどね。100号記念号を作ったりムックを作ったり闘劇をやったり君たちの原稿を取り立てたりで、夏休みを取らぬまま秋を迎えてしまいましたよ

ケソ　ダップセは編集を甘やかさない真心ライターといえるだろう。

ブニョ　甘やかさないというか、確実に寿命を縮められてるんですけど。アメリカで裁判すれば絶対僕勝ちますよマジで。

まさ　まあ、修羅の国なら裁判キャンセル暗琉天破という案配だと思うがどうか。

ブニョ　分かってるなら、もちっと原稿早く上げてくださいよ！

EPISODE : 02

トクジェローの夏

Creature that Masa thought about

ブニョ　それよりも今回はアルカディア100号を記念して、『LoV』オリジナル使い魔カードを作ろうの後編だよ。

まさ　先月用意した三つの案の中から、スクエニに追加をお願いするカードを決めるというプロジェクティンさね。我が考えた"アルカナ"持ちで任意に死滅できる使い魔。ケソ提案で、パーティに入れると全体が弱体化するが、対戦で勝つと特殊アイテムがもらえる使い魔。そしてのぐっちゃんが考えた、カウント90〜50まではよく働くが時間外勤務はまっぴらゴミン！　という使い魔。この3キャラの中から一つを選んで提出するということだったが……。

ブニョ　だね。しかも、天野先生に無理言ってイラスト化してもらおうという豪華な仕様で。

ケソ　お、オススメはワイが考えた使い魔ですけん！

まさ　まあ待てよ君。前回、皆に使い魔案を提出させたにも関わらず、実は我がとっておきの使い魔を考えておいたさね。

ケソ　マ、マジでェ⁉

ブニョ　前回考えたヤツとは違うんですか？

まさ　フェフェフェフ。まさに決定版といわれることこの上ない剛毅克つ覇道の真ん中をいく使い魔よ。

ブニョ　その自信のほどが逆に不安になるんですが……。

まさ　つべこべ言わずに、このアイデアを天野先生のトコロにもっていくと良いだろう。ディスイズナァウ！（穴金）

〜数日後〜

ブニョ　と、いうわけで完成したニュー使い魔だけど……ホントにこれでよかったの？

まさ　ンン〜グッカ〜ド（ニンマリとして顎を撫でながら）。

ケソ　またこれは天野先生の画力を無駄に使っているような……。

まさ　使い魔の名はッ！「小ゼル・ジ・ヘルメイカー」。その名の通り町内会の便利屋よ。

ブニョ　いや、全然意味が違うと思いますけど。

まさ　種族は「神族（自称）」。コスト10にしてスピード3だが、アタックとディフェンスはそれぞれ20、HPは200さね。

荒れ狂う暴虐の彼方より光来した猛々しさの中にも中学生ならではの優しさと財布の中のボロボロのレシートを感じさせるたたずまい。レアリティはもちろんスーパープラチナゴッドレア。

今さらですが『LoV』とは!?

　使い魔たちを行使して、相手の「アルカナストーン」を制圧するとよかろうもん。簡潔にまとめるとそれが『LoV』である。使い魔たちは七つの種族に分かれ、それぞれ豊富な特性を持つティール。プレイヤーは使用する使い魔たちが、うまく連携できるような戦術を組み立て、敵パーティを駆逐していく喜びを知ることになる。ストーリーモードもしっかりと作り込んであり、一人でみっちり遊びたい人も、全国の猛者とがっぷり四つになりたい対戦野郎にも完全対応しているので、未プレイの方は一刻も早くプレイしてみるとよいのではないか。

グラフィックやサウンドはさすがスクエニ、といったクオリティ DADADADA!

我らが天野シロ先生もイラストを提供。ぜひとも手に入れたし!

ブニョ　何それ？　HPも低いし防御力も全然無いし、すぐに死んじゃう弱カードじゃない。
ケソ　しかも攻撃力20じゃあミッキー・ロークのネコパンチよりも貧弱ですよ。
まさ　まあ待ちたまえ。「小ゼル・ジ・ヘルメイカー」のすごいところは、その特殊技にあるっぺれ〜。
ケソ　ほうほう。
まさ　特殊技の「イグナイト小ゼル」を使った後に死滅すると、すべてのパラメーターが倍になって復活するさなあ。
ブニョ　何それ!?　死ねば死ぬほど強くなるってこと？
ケソ　そりゃ TUEEEEEEEEEEE!!
まさ　しかし、3回死んだらパラメーターが初期値に戻ってしまうという制約もあるさね。
ブニョ　じゃあ、2回死んで3回目のパラメーターをキープしたまま戦い続ければいいってことか。
ケソ　弱い状態のときも、相手はうかつに小ゼルを殺せないので、いいけん制になりますね。
まさ　そ〜じゃろうそうじゃろう。しかし、それではさすがに強過ぎるので「コンティニューしたときのみ使用可能」という制約を付けておいた。それならば小ゼル使いたさに、コンチするプレイヤーも増えるであろう。
ケソ　お店にも優しいとは冴えてル〜ン！　さささささ早速スクエニに持ち込みましょうよ！　こりゃあ新カードの枠一つは決定だね！
まさ　それではスクエニまで直で行ってええぇ〜。

EPISODE : 03

バベルの崩壊

Mistake of deep regret

〜新宿・スクエニ本社玄関前〜

ケソ　たのもおお！『LoV』の宣伝担当は前に出ろ！
スクエニ宣伝　何ですかあなた方は。事と次第によってはGM（ゲームマスター）呼びますよ。
まさ　まあこれを見るがよい。『LoV』の新追加カード案を考えてみたがどうか。アルカディア100号記念として採用してみるといい。
スクエニ宣伝　えーと……「小ゼル・ジ・ヘルメイカー」ですか？　……イラストからして『LoV』の世界にそぐわないんですけど。
ケソ　せ、せっかく天野先生に描いてもらったというのに！
まさ　まあ待ちなっせ。特殊能力はどうかね君。「死ねば死ぬほど強くなる」というドラマ性の高さに注目せよ！（メスト風）
スクエニ宣伝　「イグナイト小ゼル」……何ですかこの珍妙な技名は。このカードはコンティニュー時のみ使える……ってことは、初プレイ時で遊んだデッキを変更しなくちゃいけないので、一人用のストーリーモードしか使えないってことですね。
ケソ　え？　それどゆこと？
まさ　メンゴメンゴ。コンティニューしてデッキを変更してしまうと、全国対戦が選択できないのをすっかり忘れておったわい。
ケソ　ま、まさぁぁぁぁぁぁッ！　それじゃ対戦で俺TUEEEEEEEEできないじゃないですか、えぐっえぐっ。
スクエニ宣伝　そんなことも知らないとは……。そんなくだらない使い魔カード考える暇があったら、とっととゲーセン行って『LoV』プレイしてきてください。ほらほら、さっさと帰った帰った。
まさ　そ、そしてこの諦念……。

EPISODE : 04

戦い終わって〜神々の黄昏〜

Gotterdammerung came when just after the end of the fight

ブニョ　……まぁ結果は言わずもがなという感じかな。
まさ　先駆者の苦悩はいつの時代にも万人に理解されないものだよ。
ブニョ　せっかく天野先生にイラストを描いてもらったんだから、もうちょっと気の利いたものにすればよかったのに……。
まさ　いつか必ずオリジナルカードを『LoV』にぶち込んでくれるわい。
ブニョ　まあ、ダップセに変なカードを提案される前に、開発の方々が急いでニューカードを作ってくれるかもしれないしね。
まさ　この先、追加カードで『クルーズチェイサーブラスティー』と『ジーザス』夢の競演もあるかもしれぬしな。
ブニョ　その二つはSFでしょ。つーか古っ！
ケソ　その日に備えて、とりあえず『ドラゴンクエスト モンスターバトルロード』でもやりにいきますか。
まさ　ムス。スクエニカードゲームつながりだしな。いざゆかん！　ジ！
ケソ　ダップセ！　（つづく）

お知らせ

ダップセの二人が、ぶっせりと更新を続けている日記があるですよ。それがアルカディアモバイルのコンテンツの中にあるですよ。見てみたいって人は、下のQRコードからアクセスしてみるといいアルよ。

この二人の日常が垣間見れるとか見れないとか。というか見れてもうれしくないかも!?

猛者っ子通信

ダップセにやってほしい企画や、やらせたい罰ゲームは以下のあて先まで。住所氏名もお忘れなく。採用された4Dウオーリアーには、何かダップセからプレゼントがあるので期待せずお楽しみに。

◎あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
猛者通信ドス編係

◎もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com

目指せ中級者への道

1st　エクスパンションの登場で盛り上がっている『悠久の車輪』。今号では、一歩踏み込んだ対戦の心得を紹介する。対戦で何が悪くて負けるのか分からない人や、操作には慣れたがどう戦えばいいのか分からない人は、この記事を参考にステップアップを目指してほしい。もちろん、小説も大好評連載中だぞ。

悠久の車輪～Eternal Wheel～
■メーカー：タイトー・スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■稼 動 日：2008年3月11日
■使用基板：TAITO Type X2

エレメンタルに関するアレコレ

『悠久の車輪』の基本ともいえるエレメンタルの生成と破壊。これらを深く考えずに行うのではなく、効果的に行なう方法を覚えれば、確実に勝率アップにつながるぞ!

エレメンタルの破壊速度に関して

ユニットの攻撃力が同じ時、エレメンタルを破壊する速度はキーパー、シーカー、マスターの順で速い。

だが、敵陣奥のエレメンタルを足の遅いキーパーで無理に破壊しに行こうとするのは効率が悪い。あくまで、「近くのエレメンタルを素早く破壊する」というのがキーパーの仕事の一つといえる。

また、自陣深くにエレメンタルが生成されている状態でキーパーが戦闘不能になっていたら、そのエレメンタルの近くにキーパーを復活させよう。すばやくエレメンタルを破壊して敵の魔法陣を縮小できるぞ。

ほぼ同じ攻撃力のキーパーとシーカーで攻撃した場合……。

この程度の差が生じる。キーパーの破壊速度をうまく活用したい。

エレメンタルの破壊と生成の優先度

基本的に、敵のエレメンタルが自軍ユニットの近くにある場合は、可能な限りそのエレメンタルの破壊を優先するべきである。敵陣まで進軍してエレメンタルを生成し、こちらの魔法陣を広げるよりも、敵の魔法陣を縮小して受けるダメージを減らすほうが結果的には勝ちにつながりやすい。

ただし、破壊している途中のユニットが敵に狙われてしまった時、破壊が間に合わず、なおかつそのユニットが敵ユニットに勝てそうに無い場合は、生成だけして撤収するのもアリ。エレメンタルを破壊しても、そこで味方が戦闘不能になったら、すぐにまた生成されてしまうので、無理に破壊する意味は薄いのだ。

また、敵が召喚するまでに魔法陣を小さくできなかった場合、召喚中にエレメンタルを破壊しても敵召喚獣への影響は無いので、はまず敵に対抗するためにこちらの魔法陣を広げることに力を入れよう。敵の召喚獣が消える直前に敵エレメンタルを破壊するようにすればOKだ。

自陣の敵エレメンタルは最優先で破壊! これを長い時間残しておくのは非常に危険だぞ。

敵の低レベルシーカーを見逃すな!

敵味方の主力がお互いにぶつかり合っている間に、敵の低レベルシーカーが主戦場をすり抜けて、こちら陣内の角にエレメンタルを生成する、というのはよくある光景。

これを見逃してしまうと、あっさり魔法陣を広げられてしまうので細心の注意を払いたい。特に、移動速度の上がるアビリティを持つユニットはよく狙ってくる。そういう時も、味方ユニットで進行方向をふさぐように移動して、安易に自陣に入られないようにけん制しよう。

なお、この低レベルシーカーが戦場をすり抜けて突破する戦術は、もちろんこちら側が使っても非常に有効な戦術だ。スキあらば積極的に狙っていきたい。

エレメンタル生成アビリティを持つ新SRフォーミラに、扱いやすい移動速度アップのアビリティを持つヒドゥ。敵に居る場合は要注意!

味方召喚獣を召喚中の行動

味方の召喚獣がいる間は、エレメンタルの生成よりは、破壊を優先しよう。召喚中はエレメンタルの数を増やしても効果が無いので、まずは敵の召喚を妨害する方が効率がいいのだ。

さらに、味方召喚獣の体力を良く見て、消える直前にエレメンタルを生成して魔法陣を広げられれば理想的だ。エレメンタルを6個置いた状態で召喚ゲージが増え始めれば、次の召喚にスムーズにつなげる事ができる。

また、召喚中に全体攻撃を行なうリヴァイアサンやユグドラシルを使用している場合、敵としては無理に戦闘できない状態になるので、エレメンタルの生成や破壊を重視した動きになることが多い。そこを狙って攻撃していけば、後の展開がかなり楽になるぞ。

召喚獣は単体でも強力だが、うまくユニットと連携させれば、何倍もの働きをしてくれるぞ。

召喚中は後のことを考え、素早く敵のエレメンタルを破壊して有利な状況を作ろう。

レベルとコストとマスターの射程：今回のエクスパンション投入前は、どのユニットもレベルとコストは同じだった。今回その二つが違うユニットが登場し、気になるのはマスターの射程がどちらに依存するか、だろう。編集部で調べたところ、レベルに依存している、というのが正解のようだ。コストが高くレベルが低いユニットを使う時は注意しよう。

対戦のコツ ピックアップ

ここでは何体かユニットをピックアップしつつ、対戦で知っておきたい知識や、厄介なユニットと召喚獣に対する対策のいくつかを解説する。自身に合ったデッキ、召喚獣の選択に役立てよう!

ユグドラシル強化計画

強化した全体攻撃

召喚獣カスタマイズ

普段は実感がしにくい召喚獣カスタマイズ。しかし、ユグドラシルは全体攻撃を行なうため、ATKを徹底的に伸ばすと目に見えて強化される。ATKが20を超えたぐらいから、低レベルユニットならそれだけで倒しかねないダメージを与えるようになるぞ。

エンスタは召喚ゲージを伸ばすアビリティを持っており、その上で召喚獣カスタマイズによるATK上昇率がかなり高い優秀なユニットだ。ゲームに慣れてきたら、召喚獣カスタマイズにも気を配る事で、より強力なデッキが作れるだろう。

勢力とタイプによる傾向

召喚獣のATKを上げる召喚獣カスタマイズは、一部例外はあるが「スケールギルドのシーカー＝バハムートロアのキーパー＞バハムートロアのシーカー」という順で上昇率が高くなっている。

例外としては、例えばグラン・ピュータ、アルカードは上昇率が同程度に高く、ロタネーは低い。覚えておくとデッキ作成の参考になるだろう。

徹底すれば、ユグドラシルの攻撃力はそうとう高くできる。かなりのダメージを与えるぞ。

ユグドラシル召喚中は敵を倒しやすいため、エレメンタルの攻防も有利に行なえるのが強みだ。

例:エンスタ+アディル+タイガーアイ+ローズクォーツ+カウス＝ATK26

対LV5キーパー戦術

高レベルメタユニット

まだまだ怖いLV5キーパー

少々弱体化はしたが、LV5キーパーで召喚獣と一緒に召喚士を攻撃する戦法は強力だ。レベルに応じて防御力を下げるジャスミンや、強化アビリティを打ち消すユージアルは対策として非常に有効といえる。

この戦法はLV5キーパーを強化しつつ行なわれる事が多いため、ユージアルが入っているだけでけん制になるのだ。

ユニットの動きで封殺しよう

さらに、敵の戦法の特徴をきちんと考えてユニットを動かせば、より敵の意図を挫く事ができる。

まず重要なのが、相手のキーパーをこちらの自陣深くに入り込ませないこと。1度陣取られてしまうと、エレメンタルを生成してそれを盾に足を止めて回復、敵が来たら迎撃、と繰り返され、なかなか倒せず、召喚までの時間を稼がれてしまう。

ここでポイントになるのが当然マスターの動き。開幕から、相手のキーパーの動きに合わせて、不用意に接近できないようにけん制したい。さらに、味方を支援につけ、敵の生成したエレメンタルを破壊してマスターの攻撃が相手に届くようにしたい。

なお、レベル2以上のマスターがいない場合、けん制の威力が低く足止めしにくい。その場合は、主力ユニットをまとめてぶつけて勝負に出るようなギャンブルが必要になるぞ。

コロッサスに入り込まれてしまった。こうなるとかなりのピンチ。この状態になる前に敵を足止めして、その間に味方の魔法陣を広げよう!

敵に潜在能力を発動させないために

潜在能力はどれも強力で、どんなに有利な状況でも簡単にひっくり返ってしまいかねない(特にジャックポットとリヴァイアサンの潜在能力は危険)。敵召喚士を攻撃する際は、潜在能力が発動する直前で一旦止めて、次の召喚でとどめをさしたい。

一回目の召喚で4割以上敵HPを減らしたなら、二回目は魔法陣のサイズをさっきより小さめに、3割以下なら少し大きめに、と、簡単に計算するだけでも勝率は大きく上がるだろう。

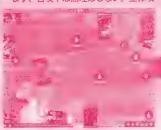
潜在能力はどの召喚獣のものも強力だ。常に注意を払っておこう。

魔法陣のサイズを良く見ておき、与えたダメージを見て次の召喚をしよう。

VSリヴァイアサン

敵召喚士に与えるダメージを調整しやすく、全体攻撃や潜在能力の強いリヴァイアサン。苦戦している人も多いだろう。だが、いくつかの点に注意を払えば、ぐっと戦いやすくなるぞ。

まず、召喚中は無理はしない。全体攻撃があるので戦闘は不利だ。エレメンタルの設置と破壊をメインにしよう。

また、相手が召喚しそうな状況では主力は温存ぎみにする。主力がやられると一気に不利になるので、少しでも危ない時は回復エリアに戻るべきだ。

召喚時の波による攻撃も意外と馬鹿にできない。画面左のジャービに注目。

この程度のダメージはくらってしまう。この後も全体攻撃があるので、無理は禁物だぞ!

妄想の車輪 LV5キーパー大変化?:1st エクスパンションの投入とともに、既存のユニットたちにも修正が入っている。なかでもLV5キーパーは、召喚士に対する攻撃力はかなり低く調整され、スキルやアビリティにも大幅な修正が入ったユニットが多い。とはいえ、弱くなったユニットでも正面からの戦いでは最強である事は変わらないので、油断してはいけないぞ。

空は巨大な墓石で覆われているかのように昏く、見渡す限りに闇が支配している。

300年前の車輪大戦――大崩壊――の傷痕が色褪せぬまま残る土地だ。毒と瘴気に満ち溢れ、大気は淀み、昼なお陽光には見離され、小動物はおろか草木さえ育たない。

生きとし生けるものを拒絶する、冥界にもっとも近い場所――大陸東南部――不死教団ネクロポリスの支配区域である。

「そうそう、旧宗主国の、聞きましたか？」

ざわめきと嬌声が幾重にも折り重なる。

「ああ、神聖帝国の皇子ですか」

ドレスの衣擦れ音、グラスが重ねられる響き、ざわめきと嬌声、ネクロポリスのどこかでは常に夜会が催されている。

「なんでも行方不明になっているとか」

「おや、再起不能の重傷と聞きましたが」

「ホホホッ、同じことでしょう、俗界の人間たちなど、しょせんは蜻蛉の生命、旧宗主の人間に再会したと思ったら、子や孫だったということはよくあります。生きていようが死んでいようが、つまりは同じこと」

巨大なシャンデリアの下、着飾った男女がグラスを鳴らして笑い合う。

「まったくですな、我々は“不死”なれば、誰が支配者になろうが、ただ眺めているだけでよい。相手は勝手に滅してくれますわ」

「――だから何もしない――」

紅い影が低く呟いた。

着飾った男女の視線が、すぐ横手を擦り抜けようとしていた真紅染めのタキシードに振り向けられる。

長身痩躯の若者だった。シャイングレイの長髪、面長の顔、目元の彫りは深く、切れ長の双眸には澄んだ泉の光沢が湛えられている。

「ホッホッ、子爵どのがおっしゃった?誰が支配者になろうが?とは、ネクロポリスの地方領主も含めてのことでありましょうか？」

「はっ、我らの戦闘メイドをして、新参のロードの首などいつでもすげ替えられますからな」

笑い声の群れが、真紅染めのタキシードの背中に集中する。

錆を含んだ声がそっと続いた。

「ダルタニア様」

「――フッ――ネクロポリスは自由の国です、皆が好きに発言してかまわないでしょう」

シャイングレイの長髪を揺らし、真紅の牙ダルタニアは、影のように寄り添う白夜の紳士ドルビーに視線を傾けた。

「いや、それはそうかもしれませんが」

角張った顔に皺を走らせるドルビーもまた長身であった。ネクロポリス最年長の執事であり、そのタキシードの襟や袖に刻まれるチェッカー模様は、ひとつの四角が10年を表す年輪とも伝聞されている。

「ロードが通り抜けようというのに、誰ひとり敬意を示さず、のみならずや暴言を投げかけるとは、いやはや」

「――仕方ないでしょう――僕は若輩者であり、ロードが有すべき戦闘メイドの数においても、他に貴族らには及びません」

トレイを片手にやって来た大柄なエプロンドレスのメイドが、唐突に前のめりになり、いくつものグラスのその中身ごとダルタニアに激突する。

誰もがそのように見えた。

「ダルタニア様、そのような避け方では、この娘は転倒し、グラスも四方に飛び散ってしまいましょう」

メイドの体を支えるドルビーが言う。

「フッ――最古参の執事でも――メイドとトレイの両方は受け止められない、というほうにチップを賭けていたのですが」

「どなたと賭けをやっておいでで？」

ドルビーの片手には、まったく乱れていないトレイがあった。腕の一振りで、宙に散りかけていたグラスの中身さえすべて元に戻して整えた、と、周囲の何人の貴族たちが見切ったであろうか。

「――もちろん――君との賭けです。残念ながら僕の負けですね」

キョトンとした表情だったメイドが、いかにも慌てた様子で口を開く。

「も、申し訳ございません、足が何かに引っ掛かってしまって」

「転ばせられたのでしょうな、卑小な誰かに、ダルタニア様に恥をかかせようという」

悲鳴が交差し、テーブルが転がる音が響いた。

談笑していた影々が左右に割れ、ダルタニアの前方に人壁の長い道が広がる。

「いたあぁああ、ダルタニャー、いたぁああ」

抜き身のサーベルを振り向けて、茶髪の貴族が叫んでいた。胸元を大きく開いた白シャツに赤マント、顔の右半分にだけベネチアンマスクを付けている。

「タンジー？」ダルタニアは小首を傾げた。

同じ“ロード”の位である青年だ。青年といっても齢は200余年、ダルタニアの倍は年輪を重ねている。

「よぉおおおし、決闘だあ、ダルタニャー」

「――酔っておいでか、タンジー殿と剣を交わす理由がありません」

「卑怯者があぁ、約束を守らぬ上に臆病者ときた、それでもロードか、いやいやいや、ロードには相応しくない下賤な輩であるということを、

我が正義の剣にて証(あか)してみせようぞ」
　眉を顰(ひそ)めるダルタニアの元に、ひとりの戦闘メイドが駆け寄る。
「わ、私が……」
「どうしました、ローズマリー」
　真紅の牙に仕えるミニスカートのメイドが、ショートヘアーを左右に揺らす。赤い瞳が波打っているのは、怒りか困惑か、あるいはその両方とも察せられた。
「御主人様、私が、タンジー様の落とした手袋を拾ってしまったのです」
「ダルタニャー、左の手袋だあ、貴様のメイドが拾ったということは、貴様が拾ったも同じこと、つまり決闘を受けたということだぁあ」
「わ、私は、ただ、落とされましたよ、とタンジー様に手袋をお渡ししただけで」
　ダルタニアの片手がローズマリーの頭に伸び、ヘッドドレスを整える。
「——貴女の優しさが失われてしまうことに、5万本の花束を賭けましょう」
「御主人様」
「花の種類は、やはり名前(Rosemary)がいいでしょうか、色は、白と青紫、どちらが好みでしょう」
「あの、青が」
「——わかりました——しかし、この賭けも僕の負けになるでしょうが」
「ダルタニャー！」
　タンジーの怒号が飛んだ。
「いつまでメイドと小声で相談している、逃げる算段か、ロードの器ではないな、卑怯者が」
「——改めての自己紹介が必要ですか」
「何ぃい？」
「——卑怯者で、ロードにふさわしくないとの的確な自己分析をされているようですが、そう自らを蔑むこともないでしょう、タンジー？」
「な、なんだとダルタニャーッ」
「——決闘の場でお待ちしています」
　人壁の貴族たちが喝采する。

　呼び鈴(テーブルリンガー)を一振りし、ダルタニアは、ごく軽く頬杖をついた。体育館とも見間違えそうなリビング、その長テーブルの上には大戦以前より伝わる古文書が整然と積み重ねられている。
　蝶番が軋む音とともに、ローズマリーが摺り足で近寄った。
「お呼びでしょうか、御主人様」
「——モールグレイ茶を」
「あ、あの、決闘の準備ではなく？」
「——ヌーンアップル酒とアシェリバニラ、その一滴のシェイクを茶(ティー)に加えてください」
「は、はい、ただちにお持ちいたします」
　メイドが一礼して立ち去る。
　ダルタニアは、ステンドグラスのバラ窓を見上げ、考え込むように呟いた。
「この国の住人は——夜会に決闘——刹那的な享楽を甘受することにしか生き甲斐を見出せず、まるで弛緩したゴムのようです」
「不死なれば不安も怖れもありませぬから」
　カーテンの黒影から分離するように、白夜の紳士ドルビーがゆっくりと姿を見せる。
「少なくとも国は平和ですな」
「——そうですね——毒と瘴気に覆われた土地に魅力はなく、わざわざ派兵する国もありませんでしたから。しかし、弛緩したゴムは、ただ朽ちるのを待つだけなのではないでしょうか」
　ダルタニアは幅広の襟元を正した。
「——古文書の中に、面白い諺がありました」
「ほぉ、どのような？」
「谷に留まる者は丘を越えることは出来ない」(He that stays in the valley shall never get over the hill)
　不意の突風がバラ窓を叩く。
「なるほど、この国を"谷"とするなら、ダルタニア様は"丘"を越えて、さて、どうしたいと？」
「——僕は——」
　再びの突風とともに、バラ窓が砕けた。
　ステンドグラスの破片が、煌(きら)めく流星雨と化して降り注ぐ。その輝きの中に、サロペットエプロン、ウィングドカフス、複数のヘッドドレスが瞬(また)いた。
「戦闘メイド軍団!?」
　ドルビーが長針剣(レイピア)を抜きながら、ダルタニアを素早くガードする。
　閃光するレイピアによって、宙から投擲されたハンドナイフはすべて床に落下していた。
「ふふっ、お見事ですわ」
　着地したメイドのひとり、銀縁の細眼鏡をかける青袖(ブルースリーブ)が薄く笑う。
「——夢路の淑女シャローン」
「お久しぶりでございます、ダルタニア様」
　シャローンをメイド長とする一団は、建国以来最強と名高い。一般的な兵士や傭兵を用いない不死教団おいては、個々のロードが所有する各種メイドたちこそが、攻防の最大の要であるのだ。
「——理解できかねる行動ですね——シャローン指揮下のメイド軍団は、僕の剣の師であるエキナシア女史の命しか受けないはずですが」
　ダルタニアの手前にレイピアの閃光が走る。

Pickup Character
ピックアップキャラクター

深紅の牙ダルタニア
【不死教団ネクロポリス】
スキルで底上げされることを視野に入れれば、低めのATKは許容範囲。メイドと執事にこだわりたいが、他勢力も考慮すれば、同召喚獣カスムを持つ他カードとのシナジーも得られる……悩みどころ?

「そういうことなのでしょう」
　メイド軍団から放たれる剃刀刃(シェーバーカッター)を叩き落としながら、ドルビーが嘆息した。
「——そう——どういう？」
「エキナシア様が命じない限り動かないならば、その下命があったということでありましょう」
「——信じかねます——彼女は僕の剣の師であり、修行において苦楽をともにした」
　左右からメイド軍団が高々と飛翔する。それぞれが手にしている箒(ブルーム)は、魔力を帯び、剣(ソード)とも槌(ハンマー)ともなる万能兵器だ。
「ならばダルタニア様、事実の解明を、ここはわたくしにお任せあれ」
「——では、白夜の紳士が敗れるほうに、チップ500万GGGを賭けておきましょうか」
「なんと、神聖金貨500万枚ですか、いやはや、その額では国が2〜3個は買えますぞ」
「——僕は賭けは必ず負けますから」
「大穴かもしれませんぞ」
　ドルビーの片腕が熱化し、透過光に包まれるエナジーボールが宙に放たれた。数名のメイドたちを巻き添えに、旋回する透過光の球体が壁面に激突して盛大な爆煙を撒き散らす。
「大穴——」ダルタニアは壁面を指差した。
　のたうつ爆煙とともに、夜気が室内に流れ込む。エナジーボールが命中した先には、黒く荒涼とした庭が覗けた。
「ダルタニア様、脱出を」
「逃しません」シャローンが跳ぶ。
「——すまないが、急ぐもので」
　残影すら見せぬ素速さで、ダルタニアは外へと飛び出していた。振り向く間もなく、穿(うが)たれていた壁面の穴が、ガラガラと崩れる建材によって塞(ふさ)がれる。ドルビーが天井を破壊して脱出路を閉じたのだろう。
　ダルタニアは短く指笛を鳴らした。
　中庭の闇奥(やみおく)から、蹄鉄(ていてつ)の響きが急接近する。影に同化する漆黒のユニコーンが推参(すいさん)するや、

ダルタニアはその背中に飛び乗った。
　手綱を引きかけ、ふと、迷うかのように長髪を揺らす。
「――ローズマリー？」
「御主人様、すみません、調子ぶっこいてる人たちがいて、お部屋に入れなくて」
　ソーサーカップを両手に走り寄る専属メイドを、ダルタニアは軽々と持ち上げ、ユニコーンに二人乗りにする。
「はい、ご所望のお茶です」
「――僕の両手は手綱を引かなければなりません、飲ませてもらえますか」
「はい」
　真後ろからメイドの腕が伸び、ダルタニアの口元にカップが接する。ユニコーンはすでに全力疾走しており、密着するふたりの体は荒々しくも上下運動を繰り返すも、カップが揺らぐことも、また中身が零れることもなかった。
「お味はいかがでしょう、御主人様」
「――ローズマリーが淹れてくれた茶は、この世界の至宝のひとつでしょう」
　暗闇を漆黒のユニコーンが駆け抜ける。

　聳える黒塗りの洋館は、城さながらの偉容をして、すべての外柱や外壁には緻密な彫装飾が施されており、巨大な芸術品を眺めているかの感覚にも見舞われる。
「――この国の最古の建造物ですからね」
　前庭の馬駐でユニコーンとともに待つようローズマリーに命じ、ダルタニアは、師エキナシアの洋館へと足を踏み入れた。
　十分にパーティを開けるであろう広々とした玄関ホールから、三方へと伸びている暗渠さながらの通路を見やる。
「――フッ、出迎えはありませんか」
　低く眉根を落とした。メイドがすべて出払っている、それはつまり全軍が自分の屋敷に出撃しているから!?
「――ドルビー」思わず執事の名を呼んだ。
　まさか全軍が出向いているとは思わなかった、さしもの白夜の紳士でも、シャローン全軍出動では分が悪すぎる。屋敷に戻るべきか、べきだろう、戻って執事に離脱の命を下さなければ。
　踵を返しかけ、天井が震動した。
“グオォ”
　床も壁も揺れる。
“グォオォォォォォォォォォー”
　地鳴りにも似た咆哮とともにそれが現れた。
　骨だ、巨大な骨、眼窩は深い闇色で、顎には骨の鋭角な牙が並んでいる。
「――ドラゴンゾンビ!?」
　白骨化した古代竜が、ひび割れた床下からダルタニアを睨めつける。
　その存在はネクロポリスの伝説だった。どこかに超過去?青銅の時代?の巨大竜の墓場がある。墓場に眠る不死竜たちの魔力は、一匹をしてロード数十人分に匹敵するほどであり、もしすべてを甦らせることができたなら、大陸を制圧することなどいとも容易い、と。
「――なぜ――まさかエキナシア女史は、この不死竜に斃され」
「やはり私の強さは確かだったようだ！」
　凛とした声が響く。
　床下から迫り上がるドラゴンゾンビの爪をかいくぐり、白色のマフラーが跳躍した。
「――エキナシア――」
「ダルタニア、貴様ならシャローンを突破して来ると思っていたぞ、さぁ仕合おうか」
　白マフラーを靡かせつつ、エキナシアがレイピアを弾く。男装の麗人、その剣技の冴えはネクロポリスでは知らぬ者はいない。
「――わかりません――それに不死竜が甦ったならば、まずすべき対処を」
「戦いであろう」
　エキナシアがステップする。
　力強くて直線的、かつシャープな動き、どんなダンサーでもこの足運びには刮目することだろう。
「――なぜ」
　横移動しつつダルタニアも剣を抜いた。
　不死竜が鼻息も荒々しく、床板をぶち破って牙を光らせる。
　サイドステップするダルタニアの足先が、予期せぬ障害物に当たった。人影だ、床に無造作に投げ置かれている。すでに生命は流れ切ってしまったようだ。ネクロポリスの住人とはいえ、不死力の源である魔血の半分以上が失われれば素直に致命傷となる。
「――タンジー？」
　足元の不死者だったものを見やり、ダルタニアは眉を顰めた。決闘を挑んだロードが、どうして、ここに斃れている!?
「そのロード、心構えだけはよかった」
　リズミカルに切尖で円の軌跡を示しながら、エキナシアが笑う。
「ここを訪れるだけの力もあった。強さこそすべて、世界のすべて、そのロードも理解は同じであったが、ふっ、私の敵ではなかった」
　エキナシアの腕が強回転のスクリューとなって斜上から襲いかかった。
「タンジーを斃したのは貴女なのですか、なぜ、どうしてそのような戦いを」
　カウンターで剣を突き伸ばした。
　エキナシアの旋回する剣と絡まって、挽肉機にナイフを落としたかの振動がダルタニアの腕を痺れさせる。
「ふふっ、力が力を招き、夜を大いなる闇へと融合させる。ドラゴンゾンビも強さに惹かれて現れたのであろう、そう、私という強さに！」
　剣と剣との打擲を繰り返しながら、ふたつの影が疾駆する。
「――エキナシア――どうしたのですか、貴女が強さを求めていることは承知していますが、

このような挑戦は、あまりに」
激突と同時に横振りされるエキナシアの剣にまるで逆らわず、その剣が流れる方向にダルタニアは自らの体を飛ばしていた。
「ほぉ」
男装の麗人が嬉しそうに笑う。
「強くなったな、愛弟子よ、素晴らしい強さだ、ふふっ、それでいい、力、力だ、力こそ摂理（せつり）なのだからな」
「——そうは思いません」
「その言を墓標に刻んでやろう！」
レイピアがダルタニアに向かって伸びる。
迅（はや）い！　しかも豪宕（ごうとう）正確、外せる間合いでもない。
切尖がダルタニアのタキシードを貫通する。
「勝った！」
笑うエキナシアの口元に血が滲んだ。その血はたちまちのうちに霧となり、そしてシャワーと化していた。
「なっ、なんだと、ダルタニア、真正面からの攻撃をどうやって避けたのだ」
「——転びかけるメイドを避けるようにです」
真紅の牙の剣が、男装の麗人の心臓に深々と突き刺さっている。
「わ、私が貫いたのは影なのか、いや、偏光で実体の位置をズラし」
「——エキナシア——不死竜を復活させたのも貴女なのですか」
眼前の唇が断末魔の魚のように蠕動（ぜんどう）する。ダルタニアは耳を寄せた。
「——ロキ——」そう聞こえたのか？
確かめようはなかった。流れ出る大量の血とともにエキナシアは床に崩れ、地震以外では動くことのない存在となってしまっていた。
床下の震動もすっかり消えている。不死竜は本当にいたのか、今となっては幻影であったとしか思えない。
力なく首を振り、ダルタニアは外へ出た。
階段スロープで足が止まる。前庭に、シャローン以下のメイド軍団が整列していた。
「御主人様、以後、お見知りおきを」
「——なるほど」
ロードを斃したロードは、相手の力をすべて継承する。奇しくもダルタニアはシャローン軍団を手に入れてしまったのである。
「——力が力を招き、か」長髪を掻き上げ、聞きたくないことをシャローンに尋ねた。
「——僕の執事——ドルビーは？」
「申し訳なくも、お屋敷は爆破炎上し」
敗れた？　白夜の紳士は斃れたのか、ああ、そうでなければシャローンたちがここに到達できるわけもない。
額を押さえ、闇空を仰ぐ。
「——そういえば——そこの馬駐に僕の先任メイドが、ローズマリーが、いたはずですが」
「わたくしたちがここに帰還、もとい、ここを訪れた時には、ドラゴンゾンビの爪痕しか」
「——なんてことだ」
幻影などではない、本物だったのだ、ここにいた、ここにいる、ローズマリーを滅しつつ、最強最悪の兵器が未だどこかに潜んでいる。
「——フッ——」
スロープに崩れかけるダルタニアの体を、シャローンが素早く支えた。
「お疲れですか」
「精神的にね——」かけがいのない執事とメイドをほぼ同時に失ってしまった。
「——ドラゴンゾンビはどうやったらコントロールできるのでしょうかね」
独り言だった。それが可能ならば、せめてローズマリーは失わずにはすんだはずだ。返答を期待していたわけではなかったが、意外なことに、シャローンが相槌を打つように低く頷き返した。
「それならば、おそらく"死者の鎖の車輪"があれば」
「——何？」
肩を支えるメイド長を見つめる。
「フッ——これから——忙しくなりますよ」
「なんなりと御命令を」
「——5万本の青い花束と、500万GGGチップを用意しなければなりません」
「そのような花畑はネクロポリスでは不可能ですし、500万GGGチップとは、あまりに高額すぎて想像もつきませんが」
「国をふたつほど手に入れれば用意できるでしょう。そう、青い花のためにも"丘"を越えて他国へ征（ゆ）く必要がありますね——ドルビー、ローズマリー——僕は約束を守ります」
不死教団の若きロードの真摯な声だった。
「——その前に、まずは"死者の鎖の車輪"の捜索です」
メイド軍団が姿勢を正して返礼していた。

©SEGA

闘劇'08終了!!次なる目標は!?

パンフレットのインタビューチーム【原商】の優勝という、VF初の快挙（笑）で終わった闘劇'08。しかし、『VF5R』の闘いは始まったばかり！　新たなる目標に向けて、精進すべし!!

EVENT 9月の連休は関東エリアでカップ戦！第2戦「群馬アミュージアム杯」早くも決定!!

Text：ヤルワイ

この号が発売されるころには、開幕戦となる「ダイオウ杯」前日となるわけですが、早くもその第2弾となるカップ戦が決定しました。

実質、関東エリアの開幕戦を飾るのが、群馬県前橋市で開催される「第2回アミュージアム杯」。昨シーズン、最後のカップ戦がこの場所で闘われましたが、あれから約5カ月という短いインターバルを経て開催の運びとなりました。

ただし、状況はかなり変化しており、発売間も無い『VF5R』使用もその一つ。また、闘劇'08では逆3タテ×3の偉業を達成した「あうる」を筆頭とする北関東勢、同じくその闘劇'08で見事、ファイナルまで進出した【渋川流】を含めた埼玉勢など、ココならではのプレイヤーが大挙して参戦することが予想されます。彼らに対して、1カ月のアドバンテージを持つ（!?）都内勢が、どのようなメンツでこの大会に挑んでくるのか……!?

そんな図式がココのお約束にして最大の見どころといっても過言ではありません！　9月連休の中日開催という無理の無い日程となっているので、プレイヤーの皆さんには、ぜひとも参加してチーム戦のだいご味をたん能してほしい。

【大会概要】
- ■大会名：「第2回 群馬アミュージアムCUP」
- ■大会日時：2008年9月14日（日）
- ■開催店舗：アミュージアム前橋店
- ■TEL：0272-37-4234
- ■開催住所：群馬県前橋市国領町2-200-6
- ■大会形式：5on5勝ち抜き戦
- ■大会ルール：じゃんけんにてコンパネor後決め／チーム内3キャラ使用等
- ■エントリー：ホームページにて事前Webエントリー受け付け

前回大会は「ザ・ゲリラ」チームの政治力（!?）が他を圧倒（笑）。

左から「千人斬り」、「こえど」、「あうる」。新世代のタイマンに注目!?

EVENT INFO

VFRホームページ
http://www.beat-tribe.jp/

Monthly Virtua God Journal ちび太通信

ちび太でっす！　今月は、日程の関係で組み手結果が間に合わないため、ココで次回の予定を掲載しますね。次回は大阪のセガワールド布施さん。2日間開催なので、皆さんどっちも遊びに来てください☆

また、9月20日（土）の第46回アミューズメントマシンショー、セガブースにおいて「格闘今世紀VI」が開催されます！　ショーではおなじみとなったイベント、先着64名参加となっています ので、新作ゲームを楽しみつつ参加してみてください！　こちらの受け付け時間、ルールなど詳しい情報については、公式サイトやVF.NETでチェックしてみてね☆

『VF5R』公式サイト：http://www.virtuafighter.jp/

■9月の予定

開催日時	店舗名	店舗HP
9月27日（土）14:30～ 9月28日（日）14:30～	セガワールド布施（大阪府）	http://location.sega.jp/loc_web/sw_fuse.html

※イベントスケジュール、ルール等の詳細については、以下でご確認ください。
「VF5」オフィシャルサイト内「ぶらり組み手の旅」ページ　http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

バチャっ子インフィニティ5では、「VF5」に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポットの紹介、「ちび太」へのイベント依頼など、とりあえず関係のありそうなネタは当コーナーまで。投稿は→vf5@arcadiamagazine.com

今月の数字

49017人

昨年の第45回AMショーの来場者数。注目の今年の出展タイトルは本誌各タイトルや各ゲームメーカーのHPなどで確認してほしい。

第46回アミューズメントマシンショー開催

http://www.am-show.jp/

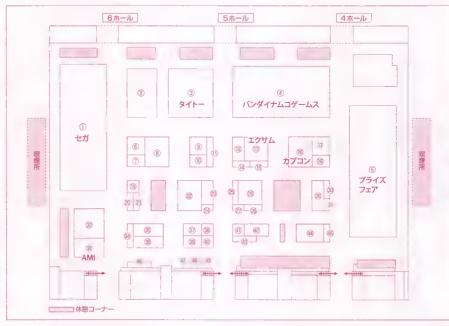
最新アーケードゲームが一堂に会する「アミューズメントマシンショー」が、9月18日(木)～20日(土)の3日間、千葉県の幕張メッセで開催される。18日(木)と19日(金)は業界関係者のみの公開となっており、一般公開日は9月20日(土)。稼動前の新作ゲームを、いちはやく体験してみよう。

第46回アミューズメントマシンショー

開催日:9月18日(木) ～20日(土)
(一般招待は20日のみ)
会場:幕張メッセ(千葉県)
入場料金
当日券:1,000円
前売り券:700円
※前売り入場券はローソンチケット、チケットぴあなどで販売中!!

PRESENT

[illegible]
※9月10日必着分まで有効

出版社一覧(各50音順)

アーケードゲーム出展		(株)こまや	43	(株)ユウアイ	17	(株)ブルーム	30
(株)アールエス	2	(株)セガ	1	(株)ユウビス	11	(株)ブレイク	29
(株)暁印刷　日本システムカンパニー	35	(株)総商	18	**ファミリーゲーム出展**		**関連出展**	
(株)アトラス	8	(株)タイトー	3	(株)昭和技研	38	旭精工(株)	26
(株)アムジー	10	(株)東プロ	39	(株)エーツーレジャー	23	三和電子(株)	42
(株)アルタ	12	(有)ナンキ　トレイディング	20	(株)サノヤス・ヒシノ明昌	24	セイミツ工業(株)	41
(株)AMI	33	日本ユニカ(株)	46	(株)タカラトミー	37	(株)トーケン	28
(株)AQインタラクティブ	19	(株)バンダイナムコゲームス	4	(株)ホープ	22	(株)光新星	25
(株)エービーシー	32	(有)富貴商会	15	**プライズ出展**		(株)ファースト・ロック	27
(株)エクサム	13	富士電子工業(株)	14	(株)エスケイジャパン	44	**出版出展**	
大平技研工業(株)	6	フリュー (株)	36	大長商事(株)	31	(株)アミューズメント産業出版	47
加賀アミューズメント(株)	7	(株)プロ	9	(株)フクヤ	45	(株)アミューズメント・ジャーナル	49
(株)カプコン	16	(株)マインズコーポレーション	34	プライズフェア(エイコー/システムサービス/セガ/タイトー/バンプレスト/フリュー)	5	綜合ユニコム(株)	48
北日本通信工業(株)	21	Mecha Tracks (株)	40				

悠久の車輪～Eternal Wheel～　サントラ発売

http://yu-sha.net/

タイトーとスクウェア・エニックスのコラボレーションによって誕生した、カードゲーム『悠久の車輪』。そのゲーム中で使用されている全18曲のBGMを余すところなく収録したサントラCDが、8月20日にスーパースィープより発売された。

『悠久の車輪』は、今年の3月に稼動を開始したアーケード用カードゲーム。プレイヤーは召喚士「ホイールチルドレン」となって神々の遺産の力を操り、仲間とともに召喚獣を呼び出し敵を倒す。プレイヤー同士の対戦はもちろん、ボリューム満点のシナリオモードも好評を博している。また、稼動から初となるバージョンアップ「1st エクスパンション」による新カードの追加や、本誌アルカディアも先々月号から連載小説がスタートするなど、話題性も十分。サントラCDの価格は、2,625円(税込)となっている。

PRESENT

悠久の車輪[illegible]ナルサウンドトラックを2名様にプレゼント!　詳しい応募方法は59ページで。

究極の可動構造ガンプラ®登場

http://bandai-hobby.net/gunpla/mastergrade/

株式会社バンダイから、「MG（マスターグレード）1/100スケール RX-78-2 ガンダム Ver.2.0」が好評発売中（定価4,410円（税込））。約30年を誇るガンプラ®開発の歴史の中で培われた、技術の集大成となる究極のガンダムがここに！

MGシリーズではこれまでに、5体のガンダムが立体化された。6体目となる今回は「TVアニメに登場したガンダム」の再現に力を入れており、劇中のさまざまなアクションが再現可能となっている。

PRESENT

MG 1/100　RX-78-2 ガンダム Ver.2.0を2名様にプレゼント！　詳しい応募方法は59ページで。

ナンジャタウンイベント情報

http://www.namja.jp/

ナムコ・ナンジャタウン（東京・池袋）は都心にあるテーマパークという利便性を活用し、食事や施術を気軽かつ安く楽しめるイベント「ナンジャタウンで安☆近☆ニャン」を、9月13日（土）から12月25日（木）まで開催する。フードコーナーでは「ナンジャ☆デコ祭り」と称し、期間限定メニューを発売！

PRESENT

ナンジャタウンパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は59ページで。

東京ジョイポリス情報

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

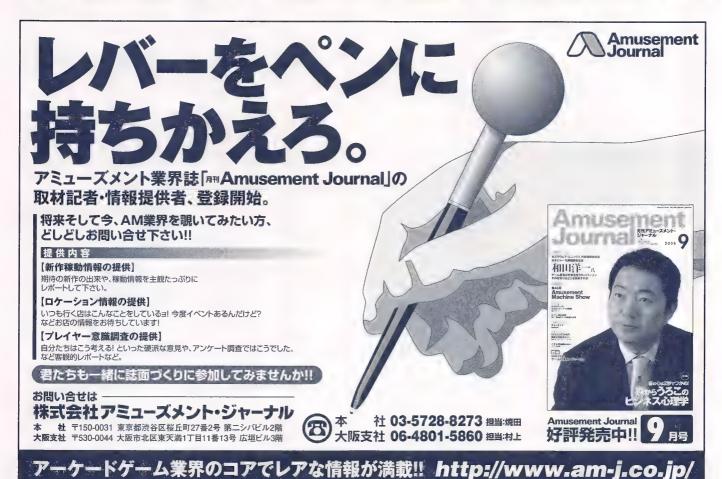
東京ジョイポリス（東京・お台場）と、国内初のスポーツテーマパーク「マッスルパーク」のアトラクションが両方楽しめるお得なチケットが、9月23日（火）まで前売り販売中。JTBのチケットを扱う全国のコンビニエンスストアで買うことができるぞ。お台場の2大屋内型テーマパークを遊びつくそう！

この夏オープンした『ヤッターマン』の新アトラクションもオトクに楽しめる！

PRESENT

東京ジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は59ページで。

全国ゲームセンターイベント準備会発

ゲームセンターイベントリスト

夏が終わり、イベントシーズンも一段落といったところだが、全国各地のゲーセンでは日々さまざまなイベントが開催中！　近隣の店の情報は要チェックだ！

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

北海道

★スガイディノスノルベサ

札幌市中央区南3条西-5 ノルベサビル5F　☎011-290-6302
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

日付	時間	イベント
9/27	13:00	DDR super NOVA2 駆け引きセブン大会 ◆詳細はHP参照

宮城県

★ネオジオボウル　仙台名取店

名取市飯野坂字土城堀143　☎022-383-1811

日付	時間	イベント
9/6	17:00	クイズマジックアカデミー５ 店内大会
9/7	17:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
9/13	17:00	頭文字Dver.4改 大会
9/14	22:00	鉄拳６イベント ◆受付21:00
9/23	17:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
9/27	17:00	クイズマジックアカデミー５ 店内大会
9/28	17:00	頭文字D Ver.4改 大会
毎週木・金	26:00	戦場の絆　店内対戦

※受付は開始1時間前から、詳しくは店内POPを参照

茨城県

★桜の牧アミューズパーク

水戸市小吹町2062-3　☎029-244-9900
http://www37.tok2.com/home/sakuranomakiap/

日付	時間	イベント
9/13	20:00～閉店まで	カプエス2、ストⅣ、スパⅡX対戦会 ◆参加費500円
9/14	10:00～閉店まで	鉄拳６対戦会 ◆参加費1500円
9/20	21:00～閉店まで	KOF'98UM、KOF'98、KOF2002対戦会 ◆参加費300円

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店

土浦市大和町2-1 Patioビル2F　☎029-835-5689

日付	時間	イベント
9/7	14:00	クイズマジックアカデミー５ BBM大会 ◆定員32名
9/13	16:00	VF5 公式オープンバトル
9/14	18:00	湾岸ミッドナイトMT3 大会 ◆定員32名
9/15	16:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆定員32名
9/20	16:00	Fate 大会 ◆定員16名
9/21	14:00	ガンダムVS.ガンダム Premium DogfightⅢ エリア予選 ◆定員16組32名
9/21	17:00	ガンダムVS.ガンダム Premium DogfightⅢ エリア決勝
9/23	16:00	MBACVer.B2（またはAA)大会 ◆定員16名
9/27	20:00	VF5 公式大会 ◆定員64名
9/28	18:00	MJ4 大会 ◆定員16名

※各大会エントリーは1週間前から。詳細は店内POPにて。

千葉県

★ゲームチャリオット五井店

市原市五井中央西2-1-2　☎0436-23-5533
http://www.gamechariot.com/

日付	時間	イベント
9/6	17:00	SFⅢ3rd シングル大会
9/7	19:00	VF5 公式ポイント大会 ◆参加費100円
9/14	13:00	ガンダムVS.ガンダム 全国大会 予選 ◆参加費100円。16:00よりエリア決勝。
9/20	17:00	GGXX ∧ CORE ランダム2on2 大会 ◆くじ引きによる2on2大会
9/21	18:00～21:00	VF5 公式オープンバトル ◆野試合形式のバトルロイヤル
9/23	18:00	MBACVer.B2 プレイヤー様主催大会 ◆シングル＋ランダム2ON2の２部構成

※エントリーは大会開始30分前まで。詳しくはHP参照。

★イスカンダル

木更津市潮見4-1-2　☎0120-010-267

日付	時間	イベント
9/7	17:00～18:00	VF5 公式大会 ◆定員16名　カード保有者のみ
9/21	14:00～16:00	ガンダムVS.ガンダム Premium DogfightⅢ　店舗予選 ◆定員16組
9/21	16:00～18:00	ガンダムVS.ガンダム Premium DogfightⅢ　エリア決勝
9/28	16:00～21:00	VF5 オープンバトル ◆カード保有者のみ

★アミューズメントF-1深谷店

深谷市西島町3-9-1　☎048-573-7799
http://blog.livedoor.jp/fukaya_ten/

日付	時間	イベント
9/13	16:00	アルカナハート２大会 ◆大会終了後、閉店までフリープレイ 参加費300円
9/14	14:00	GGXX ∧ CORE ランバト
9/20	20:00	鉄拳6 ナイター大会 ◆18:00～24:00まで50円2クレ(大会時以外)
9/26	21:30	第３回 しの本田杯スパⅡX大会 ◆参加費100円。終日50円2クレ。
9/28	14:00	GGXX ∧ CORE ランバト

※スパⅡX大会とアルカナハート2大会以外参加費無料。

★セガワールド飯能

飯能市岩沢189-1　☎042-972-6989
http://location.sega.jp/loc_web/sw_hannou.html

日付	時間	イベント
9/7	18:30	Fate 大会 ◆参加資格16歳以上　詳細はHP参照

★ゲームセンターリンリン

熊谷市籠原南3-445　☎048-533-3054

日付	時間	イベント
9/13	19:00	バカスペ大会
9/27	19:00	バカ2大会
毎週土曜	18:30	MBACVerB2大会
毎週土曜	20:00	GGXX ∧ CORE 大会

栃木県

★セガワールドフェアー

栃木市昭和町2-25　☎0282-25-0204
http://location.sega.jp/loc_web/sw_fair.html

日付	時間	イベント
9/13	19:00	VF5 R 公式店舗大会 ◆参加費100円。VF5R公式大会ルール。
9/20	16:00	アルカナハート２店舗大会 ◆参加費100円。闘劇ルールに準ずる。
9/27	18:00	VF5R 公式オープンバトル ◆参加費100円

★ゲームパニック佐野

佐野市高萩町1340 フェドラP&D 1F　☎0283-27-1829
http://www.g-sen.net/lb_shop.php/199/

日付	時間	イベント
9/6	18:00	鉄拳６ 店舗大会
9/13	18:00	VF5R 公式大会
9/14	18:00～22:00	VF5R オープンバトル
9/20	15:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
9/27	18:00	GGXX∧CORE 店舗大会
9/28	18:00	KOF'98UM 店舗大会

東京都

★大久保アルファステーション

新宿区百人町2-17-2アルファビル　☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

日付	時間	イベント
9/6	15:00	月華の剣士2 紅白戦 ◆チームを二つに分けての団体戦。
9/7	13:00	アルカナハート2 全国大会予選 ◆参加料100円。公式大会ルールに順ずる。
9/14	15:00	Fate 大会 ◆参加料無料。キャラクター固定
9/21	15:00	ガンダムVS. ガンダム 2on2大会 ◆参加料無料。２本先取制。試合内の同機体使用禁止。
9/28	15:00	マーヴルVS.カプコン2 大会 ◆参加料無料。２本先取制。
右欄参照	10:00～15:00	機動戦士ガンダム 戦場の絆 オフライン稼働 ◆オフラインでの稼働。機体の調整用に。 9月6、7、13、14、20、21、23、27、28日開催

★池袋GiGO

豊島区東池袋2-21-1 TECH35ビル　☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

日付	時間	イベント
9/3	19:30	Fate シングル トーナメント
9/6	13:00	アルカナハート２ 全国確大会予選 トーナメント
9/7	15:00	パワースマッシュ３　シングル トーナメント
9/8	19:00	VF5 R 公式オープンバトル
9/10	19:30	MBACVerB.2 シングルトーナメント ◆先着32チーム
9/11	19:30	鉄拳６ シングルトーナメント
9/14	13:00	ガンダムVS.ガンダム Premium DogfightⅢ エリア予選/決勝トーナメント
9/17	19:30	Fate 3on3トーナメント
9/18	19:30	KOF'98UM シングルトーナメント
9/22	19:00	VF5R 公式大会トーナメント
9/24	19:30	MBACVerB.2 2on2トーナメント
9/25	19:30	ストⅣ シングルトーナメント

★NAMCO LAND 渋谷店

渋谷区道玄坂2-29-11　☎03-5428-4550

日付	時間	イベント
9/21	15:00	拳道場 鉄拳6ナムコ特別称号大会 レギュレーション ◆参加費100円 定員32名　予定変更の場合あり(詳しくは店舗にて確認のこと)

★ゲームニュートン

板橋区志村3-24-3　☎03-3558-9766
http://www.game-newton.co.jp/

日付	時間	イベント
9/6	20:00	ストⅢ 3rd ランバト
9/20	20:00	ストⅢ 3rd ランバト
9/21	17:00	SCⅢAE SCN ランバト

★ゲームニュートン　大山店

板橋区大山町25-8　野口ビルB1F　☎03-3554-2668

日付	時間	イベント
9/7	17:00	SCⅢAE SCNランバト
9/13	20:00	スパⅡX ランバト
9/14	17:00	アルカナハート2 大会
9/20	19:00	VF5R 第13回大山祭 3on3 ◆チームは当日ランダム抽選
9/21	19:00	ガンダムSEED DESTINY2 大会 ◆4on4
9/28	19:00	アルカナハート2大会 ◆2on2

新潟県

★ゲームセンターテクノポリス

長岡市要町1-8-50　☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/[illegible]otake/tecnopolis.html

日付	時間	イベント
9/7	16:00	第6回ガンダムVS.ガンダム大会 2on2 チームバトル
9/14	16:00	第7回MBACVer.B2定期大会
9/23	18:00	第7回VF５Rオープンバトル ◆公式ルールに準ずる
9/28	16:00	第19回VF５R 公式大会 in テクノポリス ◆定員32名

※参加費100円 当日30分前エントリー可 詳しくはHPにて

福井県

★ジョイランド江守店

福井市江守中2-1508　☎0776-33-1900
http://www.joyland.co.jp/

日付	時間	イベント
9/15	13:00	クイズマジックアカデミー大会
9/23	18:00	ストⅣ大会

※予定変更の場合があり

愛知県

★クラブセガ金山

名古屋市熱田区金山1-19-2　☎052-323-0121
http://location.sega.jp/loc_web/cs_kanayama.html

日付	時間	イベント
9/7	14:00	ガンダムVS.ガンダム Premiun Dogfight Ⅲ 予選大会 ◆全国大会基本ルールと同様 定員32組64名

滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店

大津市今堅田2-39-22　☎077-573-7717

日付	時間	イベント
9/5	20:00	VF5 公式大会 ◆100円
9/7	18:30～23:30	VF5 公式オープンバトル

京都府

★ネオアミューズメントスペースa-cho

京都市中京区東大文字町302-303 A-Breakビル2F　☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/index.html

日付	時間	イベント
9/6	17:00	SFⅢ3rd 第31回関西ランバトシングル
9/7	15:00	ストZERO3 第87回関西ランバト3on3
9/20	12:00	クイズマジックアカデミー４ 第34回a-choランバト ◆エントリー〆切11:30厳守
9/21	10:00	三国志対戦３ 大会
9/21	13:00	ストⅣ 2on2大会

※ 9/13、14日開催の「維新外伝」についてはP147参照

★スーパーヒーロー山科

京都市山科区御陵鳥ノ向町2　☎075-502-5765

日付	時間	イベント
9/6	20:00	ストⅣ シングル大会
9/7	17:00	GGXX ∧ CORE シングル大会
9/13	20:00	ストⅣ シングル大会

9/14	17:00	MBACVer.B2 シングル大会
9/20	20:00	ストⅣ シングル大会
9/21	17:00	GGXX ∧ CORE シングル大会
9/27	20:00	ストⅣ シングル大会
9/28	17:00	MBACVer.B2 2on2大会

※全大会参加費50円

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100 ☎0774-43-9030

9/6	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
9/7	14:00	アルカナハート 2 大会
9/13	14:00	MBACVer.B2 大会
9/14	14:00	鉄拳6 大会
9/20	14:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
9/21	14:00	GGXX ∧ CORE 大会
9/27	14:00	アルカナハート 2 大会
9/28	14:00	MBACVer.B2 大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4改100円2クレ設定

大阪府

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

9/3	20:00	三国志大戦3 店内大会
9/6	16:00	VF5 公式大会 ◆受付15:00
9/7	18:00	GGXX ∧ CORE 大会
9/10	20:00	ロード オブ ヴァーミリオン 店内大会
9/14	18:00	MBACVer.B2 大会
9/17	20:00	三国志大戦3 店内大会
9/21	18:00	アルカナハート 大会
9/24	20:00	ベースボールヒーローズ 店内大会
9/28	18:00	Fate 大会
毎週日曜	15:00	ガンダムVS.ガンダム大会

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6 大会

★GAME DINO枚方店
枚方市岡東町12-3 さんぷら座ビル205 ☎072-846-3303

毎週水曜	22:00～24:00	戦場の絆 バンナム無双 ◆開催予定は7月現在のもの。開催時間中はオフライン。

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

9 7	17:00	Fate 大会 ◆シングルトーナメント戦 参加費無料。
9/14	17:00	GCB0083 大会 ◆シングルトーナメント戦 参加費300円。定員16名。
9/21	17:00	Fate大会 ◆2on2トーナメント戦 参加費1チーム100円。
9/28	17:00	MBACVer.B2大会 ◆シングルトーナメント戦 参加費無料

※17:00開始の大会はエントリー受付16:30まで。

★ゲームセンターベガス
大阪府大阪市北区天神橋4-12-24 ☎06-6351-2889

9/14	19:00	ストⅢ 3rd 大会
9/20	19:00	鉄拳6 大会

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルBF～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html

9/7	14:30	ガンダムVS.ガンダム Premium DogfightⅢ 店舗予選 ◆参加費無料。2人1組でのエントリー 定員16チーム。
9/21	14:30	第1回 ストⅣ 大会 ◆参加費無料。定員32名。

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072

9/5	18:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
9/6	18:00	三国志大戦3 大会
9/12	18:00	Fate 大会
9/13	18:00	ロードオブヴァーミリオン 大会
9/19	18:00	鉄拳6 大会
9/20	18:00	三国志大戦3 大会
9/26	18:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
9/27	18:00	ロードオブヴァーミリオン 大会

★KO-HATSU
大阪市北区天神橋2-2-21コーハツビル1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

9/6	17:00	第15回アカツキ電光戦記AA 大会
9/7	16:00	第60回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
9/13	17:00	第8回サムライスピリッツ閃 大会
9/13	18:00	第2回サムライスピリッツ零SP 大会
9/14	16:00	第17回キン肉マンマッスルグランプリ2 大会
9/20	17:00	第16回アカツキ電光戦記AA 大会
9/21	16:00	第61回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
9/27	17:00	第9回サムライスピリッツ閃 大会
9/27	18:00	第3回サムライスピリッツ零SP 大会
9/28	16:00	第2回アルカナハート 2 2on2大会

★ゲームプラザVIP茨木店
茨木市双葉町3-2 ☎0726-33-4818
http://www.esmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

9/7	15:00	MBACVer.B2 大会
9/14	15:00	カプエス2 大会
9/21	15:00	GGXX ∧ CORE 大会
9/28	16:00	V.セイヴァー 大会

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎072-623-7161

9/5	0:00	ガンダムVS.ガンダム 第9回最強決定戦
9/14	17:00	Fate 大会 ◆賞品有
9/15	19:00	VF5 公式オープンバトル
9/21	17:00	ガンダムVS.ガンダム 第10回最強決定戦
9/23	19:00	VF5 公式大会
9/27	19:00	はじめの一歩 第1回最強スコア決定戦 ◆賞品有

※大会参加費100円。詳しくは店内POP参照。

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

9/7	18:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円。定員32名。
9/14	15:00	クイズマジックアカデミー５ 店内対戦大会
9/21	15:00	ストⅣ 大会
9/28	18:00	鉄拳6 大会
9/28	16:00～21:00	VF5 公式オープンバトル

※変更になる場合あり。店舗にて確認のこと。

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14 ☎0742-35-3208

9/6	19:00	Fate 大会
9/7	15:00	ストⅣ 大会
9/13	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
9/14	15:00	MBACVer.B2 大会
9/20	19:00	アルカナハート2 大会
9/21	15:00	ガンダムVS.ガンダム 大会
9/27	19:00	MBACVer.B2 大会
9/28	15:00	クイズマジックアカデミー５大会

兵庫県

★三宮 サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

9/6	18:00	GGXX ∧ CORE ランキングバトル
9/13	18:00	GGXX ∧ CORE ランキングバトル
9/20	18:00	GGXX ∧ CORE ランキングバトル
9/27	18:00	GGXX ∧ CORE ランキングバトル
9/6	15:00	サムライスピリッツ閃+天下一剣客伝 大会 ◆シリーズ内でタイトルの変更あり
9/21	15:00	サムライスピリッツ 閃 大会 ◆シリーズ内でタイトルの変更あり
9/7	15:00	Fate 2on2 大会 ◆日時の変更あり
9/13	15:00	アルカナハート2大会
9/21	18:00	餓狼 MARK OF THE WOLVES 大会
9/28	18:00	MBACVer.B2 大会
9/14	15:00	ストⅣ大会 ◆日時変更あり

Event Pick Up!

GGXXシリーズランキングバトル6周年記念
a-cho CUP
維新外伝

■開催期間：2008年9月13日(土)～14日(日)
■会　場：neo amusement space a-cho
京都市中京区寺町通四条上る東大文字町302・303
A-breakビル2F
TEL：075-251-2333

9月13日

第一部：第154回　関西ランバト
1on1形式　参加費一人100円

第二部：エキシビジョンマッチ
同キャラ3on3大会　参加費一人100円

9月14日

第三部：a-cho CUP　維新外伝　3on3大会
キャラクター重複禁止　参加費1チーム2000円

※第二部、第三部エントリーは
http://www.ishin-gaiden.com/　から
(WEBエントリー締切：9月5日 23:30)

詳しい大会ルールや会場へのアクセス方法などは携帯サイトからも配信中！

9/28	15:00	ストⅣ大会 ◆日時変更あり
9/6	19:00	バーチャロン オラタン5.66大会
9/14	16:00	VF5公式大会

※バーチャロン大会以外、参加費100円

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194 ☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

9/13	20:00	VF5 R 公式大会 ◆受付締切19:30
9/14	20:00	ストⅣ 大会
9/20	18:30～23:30	VF5 R 公式オープンバトル
9/28	15:00	ストⅣ 大会

広島県

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F ☎082-241-8564

9/6	15:00	アルカナハート 2 2on2大会 ◆チーム内同キャラ可
9/7	15:00	GGXX ∧ CORE ランバトランダム2on2
9/13	15:00	ストⅢ3rd 大会
9/14	15:00	ストⅣ 大会
9/20	15:00	MBACVer.B2 2on2大会 ◆チーム内同キャラ可
9/21	15:00	GGXX ∧ CORE ランバト3on3
9/28	13:00	戦国BASARA レディース大会
9/28	15:00	GGXX ∧ CORE レディース大会

島根県

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15 ☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

9/7	19:00	Fate ランダム2on2 大会
9/13	19:00	アルカナハート 2 大会
9/14	19:00	ストⅣ ランダム2on2 大会
9/20	19:00	GGXX ∧ CORE ランダム2on2大会
9/21	19:00	三国志大戦3大会
9/23	20:00	ＶＦ５Ｒ 公式大会
9/27	19:00	MBACVer.B2 大会

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七瀬1520 ☎0852-72-2550
http://jbbs.livedoor.jp/bbs/i.cgi/game/30116/1202598534/

9/15	20:00	鉄拳6 今出屋特別称号争奪大会 ◆参加費100円 シングルトーナメント
9/28	20:00	SCⅢAE ランバト ◆参加費100円、シングルトーナメント。
毎週水・金曜	終日	鉄拳６交流対戦会 ◆100円2クレ
毎週日曜		鉄拳６・鉄拳５DR・SCAE交流対戦会 ◆100円2クレ

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

9/6	19:00	ガンダムVS.ガンダム Premium DogfightⅢ
9/13	20:30	VF5 公式大会
9/14	16:00～19:00	VF5 公式オープンバトル
9/15	20:00	湾岸ミッドナイト3 大会
9/20	20:00	鉄拳6 大会

香川県

★戦～ikusa～
高松市高松町2554-18 ☎087-843-2788

9/7	19:00	鉄拳6 大会
9/15	19:00	ストⅢ3rd 大会 ◆キャラ変更不可
9/21	19:00	ガンダムSEED DESTINY Ⅱ 2on2 大会 ◆キャラ変更不可
9/28	19:00	クイズマジックアカデミー 5大会

福岡県

★TAC北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11 ロイヤルインテリジェンスビル1F ☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

9/7	13:00	アルカナハート2公式大会 予選&エリア決勝 ◆受付締切13:00 大会開始14:00（予定）
9/13	19:00	SCⅢAE 大会
9/14	15:00	Fate 大会
9/20	20:00	鉄拳6 大会
9/27	19:00	アルカナハート2 大会

※詳しくはHPにて　参加費100円

★TAC戸畑店
北九州市戸畑区中原西1-11-11ウェストヒルF1 ☎093-873-9100
http://homepage2.nifty.com/t-a-c/

9/6	18:00	Fate 大会
9/14	18:00	MBACVer.B2 大会
9/27	18:00	MBAA 大会 ◆未稼働の場合MBACVer B2

★セガアリーナ中間
中間市上蓮花寺3-1-1 ☎093-246-1941
http://location.sega.jp/loc_web/sa_nakama.html

9/21	14:00	VF5 公式大会

長崎県

★アーバンスクエア東長崎店
長崎市田中町1027-35 ☎095-813-9335

9/6	18:00	鉄拳6ガチンコトーナメントバトル ◆勝ち抜きトーナメント戦（定員48名）
9/7	16:00	VF5 R オープンバトル
9/20	20:00	VF5 R 公式大会 ◆定員64名

大分県

★ゲームプラザアンアン大分店
大分市高城新町1-8 ☎097-553-3588
http://www.maruka.jp/game.html

9/7	16:00	ガンダムVS.ガンダム 公式大会 店舗予選2on2 ◆14:00集合 大会前後に
9/15	17:00	鉄拳6 大会 ◆15:00集合 シングルトーナメント

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか? 掲載をご希望される方は、

①開催タイトル ②主催者とその連絡先③参加資格、参加方法 ④ルール ⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名

の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛にお知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 イベント準備会係
TEL:03-3265-7156 FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の強者たち

今月も闘劇の熱さに負けないくらいのイベントが、全国各地で開催されていた。その頂点に輝いたプレイヤーたちを紹介するぞ！

●スガイコトニ（北海道）

◇ポップンミュージックノーマル譜面演奏会 7/26・26名
・メンズ部門:
優勝:ふじむし
2位:Dai
・レディース部門:
優勝:すいんぐ
2位:マコtage
・CP番付＋部門:
優勝:ていえふ

●桜の牧アミューズパーク（茨城県）

◇第二回木偶狩筋肉祭 7/20・54名
優勝:ひでゆきチーム ／しょちゃん(デビル仁)、はまー(ポール)、おりばー(ジュリア)
2位:いけべチーム 3位:最強☆トンガリコーン

●アミューズメント コーラルパーク 土浦店（茨城県）

◇クイズマジックアカデミー 5 四文字言葉限定大会 7/5・14名
優勝:4ひえた(マラリヤ)
2位:ぱわーほーる 3位:D-K

◇GvsG 2on2大会 大会 7/12・8組16名
優勝:並・はいね(マスター・フリーダム)

◇MJ4大会 7/27・16名
優勝:☆天壌の劫火☆(賢者)
2位:ブー 3位:とっすぃー

●アミューズメントエース津田沼（千葉県）

◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル27 7/20・18名
優勝:クー
2位:おのっち 3位:霧沢

●大久保アルファステーション（東京都）

◇ガンダムvs.ガンダム 2on2大会 7/13・24名
優勝:ホウヤ(キュベレイ)、ライ(フリーダムガンダム)
2位:えるく、ズミー 3位:イシ、モラシム

●ゲームセンターテクノポリス（新潟県）

◇第5回ガンダムVSガンダム 2on2チームバトル 7/6・22名
優勝:メザ00／マジマ、アイン
2位:YAGMAX!!

●ビッグジョイ鈴鹿（三重県）

◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル2 7/20・18名
優勝:紅雪@こっぺりあ
2位:ごんぶと 3位:ラゴゥ

●ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）

◇GGXX第150回関西ランバト 7/10・55名
優勝:N男(ヴェノム)
2位:辻川 3位:RF

◇MBACVer.B2 3on3大会 7/13・66チーム198名
優勝:水村さんのいけるいけるぅ（笑） ／最強・コウ・たけ
2位:えろげハンター 2G

◇ストⅢ3rd 第30回関西ランバト3on3 7/19・17チーム50名
優勝:PORNO ／あふろ・汁名・MDR
2位:信じる心／猿・ケイ・ちんた

◇Darkstalkers Combination Cup a-cho 予選 7/20・16チーム32名
優勝:GIGA ／ Sako、Kaji
2位:下克上／ DD、ナカニシ

◇スパ2X 2on2大会 7/21・20チーム40名
優勝:使途再び…／ ARG、オトチュン
2位:HDM ／タイラ、白

◇GGXX ∧ CORE第151回関西ランバト 7/24・43名
優勝:ヲシゲ(ミリア)
2位:じろー 3位:こと

◇北斗の拳 3on3大会 7/27・12チーム34名
優勝:ダブルトキ／ KOK、ピエ
2位:何を今更／ DK、ワイル・ラストノート

●セガワールド今福（大阪府）

◇アヴァロンの鍵・スターターデッキバトル27 7/20・15人
優勝:Cait Sith(ケット・シー)
2位:JAUNE(ジョーヌ) 3位:歌韻(カイン)

●三宮サンクス（兵庫県）

◇侍魂 天下一剣客伝 大会 7/20・17名
優勝:伊吹シン(シャルロット)
2位:タム=リン 3位:ヨウ

◇三国志大戦3大会～絵師限定戦～ 7/27・8名
優勝:小覇王
2位:オール神さま 3位:地獄の断頭台

◇サムライスピリッツ閃 大会【第8幕】7/20・12名
優勝:カイ(覇王丸)
2位:ブロイ様 3位:中尉

●プロバックス JOYサンモール店（広島県）

◇クイズマジックアカデミー5 7/5・23名
優勝:RAIN
2位:セギノール 3位:くららみんA

◇MBACVer.B2 2on2 7/13・18名
優勝:ナギにちゅっちゅしたい／♪なる♪(Vシオン)、♪スカ♪(シエル)
2位:青切符の1枚すら持っていないザコを狩りにきましたピアニスト(頼子)&なお(メイファン) 3位:くちゃくちゃがんばる!／紀柳&ゆぅす

◇GGXX ∧ COREレディース大会 7/20・10名
優勝:雷姫(カイ)
2位:nagi 3位:ふるちょこ

●ファンタジスタ（岡山県）

◇VF5 公式大会 7/12・34名
優勝:カタナ(アキラ)
2位:ぺ

◇アルカナハート 2 全国大会予選 7/20・22名
優勝: ひそーてんでならまけんし! ／ゲマ(エルザ)、KEY(アンジェリア)
2位: いろちゅー ／いろは、ちゆう

◇ストⅢ3rd大会 7/26・19名
優勝: ムナカタ(ダッドリー)
2位: ワタR 3位: おろ

●セガワールド松江（島根県）

◇MBACVer.B2 ランダム2on2大会 7/5・22名
優勝:YIYI&もこチーム
2位:ゆうき嬢&ねこチーム

◇GGXX ∧ CORE大会 7/19・24名
優勝:汚肉選手
2位:崖の上のポチョ選手

◇アルカナハート2 大会 7/27・14名
優勝:Yシャツ選手
2位:暗黒面モジャ選手

●セガアリーナ中間（福岡県）

◇VF5公式大会 7/20・21名
優勝:ガイル(アオイ)
2位:◇ジーナ◇ 3位:決定戦未実施

●ゲームプラザアンアン大分店（大分県）

◇大分勢主催MBACVer.B2ランバト第1回 7/4・22名
優勝:カラクリ(ネロ)
2位:かばんせんせー 3位:ちせ

◇頭文字D4改大会 7/6・14名
優勝:bump
2位:タカ 3位:kuroro

今月の猛者!

「『アヴァロンの鍵』スターターデッキバトル」は、ウェブサイト・アヴァロンズゲート 弐が主催するイベント。全国各地、複数の店舗で、同日に開催されるという特殊な形式の大会だ。

さて、その大会も今年で6年目、開催数は27回を数えるが、今回勝利の栄冠を手にしたのは、セガワールド今福店から出場した「Cait Sith（ケットシー）」選手(左写真)。終盤になるにつれて駆け引きの色合いが強くなるプレイスタイルと、シンプルなデッキ構成は会場で独特のオーラを放っていた。

なお、「Cait Sith」選手はこれで前回の第26回大会に続いての優勝となり、次回大会ではV3が期待されている。

ハイスコア全国集計

2008年7月13日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the TOP SCORE!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
戦国BASARA X	26,814,400	イエヤス萌え@戦国乙女 ERS-T.B	ALL	デイトナⅢ（埼玉）
イルベロ	7,558,390,060	sht@予選落ちスコア	ALL 鍵×50	個人申請 シルクハット京急川崎店（神奈川）
レッツゴージャングル！	994,800	LUI@ゆっくりRAMBOしていってね！	3面ボスまで 2面は川下りルート	個人申請 セガワールド静岡（静岡）
アカツキ電光戦記	2,976,290	九	ALL	個人申請 アミューズメントパークNASA（長野）
機動戦士ガンダム スピリッツ オブ ジオン 戦士の記憶	10,846,150	LUI@世代交代	ALL 1P側でのスコア	個人申請 セガワールド静岡（静岡）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
シューティングラブ。2007	UNIT-2	33,296,720	全ア愛@土日はラブ。の日です。	ALL 残0	GAME 41（北海道）
	UNIT-3	22,546,970	TEN	ALL 連付	GAME'S MILK（京都）
デススマイルズ	フォレット・通常	512,293,292	れっさー	ALL	大久保アルファステーション（東京）
	ローザ・通常	500,571,957	よどさん	ALL 残×4 B×0	Game in えびせん（東京）
オトメディウス	空羽亜乃亜	3,370,930	僕は中学生 byこなた	ALL 改造なし	個人申請 アミューズメントパークNASA（長野）
	エモン・5	3,786,990	みっしー	ALL 全3面クリア 改造なし	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	ジオール・トゥイー	3,207,920	S.RESQ	ALL 全3面クリア 改造なし	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
旋光の輪舞SP	三条 櫻子	59,337,060	EGR@あと70万	ALL	GAME 41（北海道）
エスプガルーダⅡ	アゲハ	981,073,929	ガルーダ2再開です。mYU	ALL 残5 枠6 バリア100%	個人申請プラボ南松本店（長野）
あずまんが大王 パズルボブル	1人でパズル	410,415,510	UMC(ふなっこのおまめさん)	ALL 神楽 放課後コース	個人申請東京レジャーランド秋葉原店（東京）
ケツイ 絆地獄たち	裏2周目 タイプB	519,126,843	スガイSTG部@がん	裏2周ALL 残6 ボム21 周目2.63億	マットマウスパートⅡ（神奈川）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	ネロ・カオス	4,934,500	キズ有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	メカヒスイ	4,210,800	汚れ有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	猫アルク	4,945,500	欠品有中古品	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
ザ・ランブルフィッシュ 2	バズウ	1,074,900	連同なしですが何か	ALL	GAME'S MILK（京都）
	ラッド	1,452,010	ジュウゴ	ALL 連なし	SPOLA九品寺（熊本）

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
龍神	連付	2,263,420	みここ旧ver	ALL	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	連なし	2,239,110	みここ旧ver	ALL	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
剣豪		5,706,800	240Zよどさん	2周ALL 連付	Game in えびせん（東京）
バーニングライバル	クレイズ	608,500	ALZ-[illegible]	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	ビル	579,900	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
ファイティングホーク		2,062,500	T^3-CYR-ATS	ALL 連付	GAME 41（北海道）
ベイルート		853,150	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）

怒首領蜂大復活 ver1.5

部門	備考	スコア	プレイヤー	店舗
タイプA・ボム　通常2周	2周ALL 残×2B×6	342,673,414,683	Clover-TAC	Game in えびせん(東京)
タイプB・パワー　通常2周	2周ALL	392,076,272,007	かがみん@妖30億の旅に出ますw	Game in えびせん(東京)
タイプC・ボム　裏2周	2周ALL 残×2B×3	287,628,022,015	KTL-NAL	Game in えびせん(東京)
タイプA・ボム　裏2周	2周ALL 残×1B×6	296,559,133,364	Clover-TAC	Game in えびせん(東京)
タイプB・パワー　裏2周	ALL 連付 残×2	167,985,977,255	ラスボスの曲が好きです。 ダメK.K	グッデイ21（東京）
タイプC・パワー　通常2周	2周ALL 残×5	372,855,622,341	わっち もう少しでノーミスだったのに…	Game in えびせん(東京)
タイプA・パワー　裏2周	ALL 連付 残×1	119,331,010,543	オペ泣かせの仕様はちょっと… ダメK.K	グッデイ21（東京）
タイプC・ボム　通常2周	2周ALL 残×3B×6	325,629,766,806	KTL-NAL	Game in えびせん(東京)
タイプC・パワー　裏2周	ALL 連付	115,503,303,262	ユセミ@レコちゃんがいないです><	グッデイ21（東京）
タイプB・ボム　通常2周	2周ALL 残×4B×0	361,316,909,197	KTL-NAL	Game in えびせん(東京)
タイプB・ボム　裏2周	2周ALL 残×2B×0	339,117,935,050	KTL-NAL	Game in えびせん(東京)

パワースタイル3機体でも裏2周ALL達成！

前バージョンでの衝撃的なカンストラッシュから一転、スコアの桁の追加だけにとどまらず、基本システムなども変更されたVer.1.5での戦いが新たに幕を開けた。

そして、やはり今作でも“えびせん勢”が大多数の部門（申請のあった11部門中、8部門）を独占するという結果になった。

ちなみにもっとも大きな得点源である1周目5面に関しては、ボスを含めると最大27000Hitまでつなぎ、2000億点以上ものスコアを稼ぎ出しているそうだ。

また、今回注目したいのはVer.1.0の時点では表立った動きを見せていなかった”グッデイ勢”のユセミ、K.Kの両氏。稼ぎを捨てて2周クリアのみに目標を絞った方針で、見事にパワースタイル使用での裏2周ALLを達成。これに関してはさすがとしか言いようがない。ただ、パワースタイル使用、2-5真ボス発狂ゲームオーバーで4000億点以上のスコアを出しているプレイヤーが他にいたので、この部門に関しては次回集計以降の動向が非常に楽しみだといえる。

なおタイプA・パワー　表2周部門に関しては、なぜか該当する申請がなく、文字通り”穴部門”だったことを付け加えておく。

Fate/unlimited codes

備考	スコア	プレイヤー	店舗
ALL バーサーカー オールP超必フィニッシュ クリア時206万	3,867,509	コルルーシュ・ランペルージ	個人申請 アミューズメントパーク アルコ(岩手)

速攻クリアがスコアの要

本作でスコアを狙う上でもっとも重要なのがクリア時に加算されるタイムボーナス。そのため、できるだけ早くクリアすることが求められる”タイムアタック”の色合いが強くなっている。また、パーフェクトと超必殺技フィニッシュもそれぞれ1万点のボーナスなので、これらをできるだけ取っていくものもちろん重要だ。

初回からALLパーフェクト、ALL超必フィニッシュのスコアが出たことには非常に驚かされた。

稼ぎ頭はバーサーカー。このキャラは、攻撃は大振りだが技の威力が全体的に強く、ゲージを1個使用でCPUの体力の約半分を奪えるコンボがいくつかある上、レバー2回転のコマンド投げ超必殺技の蹂躙の力がCPU戦では有効。タイムアタックという点だけ見れば最も適したキャラクターだ。

講　評

『イルベロ』はいたるところで通常面から裏面への移行が可能な上、隠し要素の多い独特なゲーム展開ですが、稼ぎは道中の敵全滅＋早回しに加えてボスでの粘りが基本。裏面に隠されている鍵アイテムをどれだけ回収できるかがキモで、トップは鍵×50で真ボスを出現させたスコアです。

なお、個人申請用紙によると、点効率は3面終了時10.4億、同4面時34.5億で、ひそかに武器アイテムを避けるのが難しいとのこと。

大型筐体の『レッツゴージャングル！』はガンシューティングの達人をもってしても1クレALLは可能かどうかは分からない、という状況。まさか物理的にクリア不可能と言われた（最終スコアが3面）“無理ゲー”『レイルチェイス』（1991 セガ）の再来もありえるのでしょうか？

『オトメディウス』はこれまで全キャラ中唯一、1面でアレキサンドリアEXを選択していなかったエモン・5で、南極Hに比べて4万点以上のスコアアップが実現。アレキEX→サン・サルバドル島EX→東京EXのステージ構成が確定した模様。これはアレキEXでジオール同様、ステージを通してショットガンを使っていくパターンで実現したもの。

ただし、今回の締め切り時点で出てきているのは、まだ1面に南極Hを選択したスコアなので、次回以降の更新に注目していきたいところです。

『デススマイルズ』は通常2部門がそろって5億点を突破。れっさー氏の城、よどさん氏の森の点効率が、他のプレイヤーに比べてかなり高いという話。

『エスプガルーダⅡ』は4面終了時4.3億、6面ボス到達時7.23億点でのスコア。いまだに各ステージの稼ぎパターンが進化しており、2面に関しては8000万点以上のスコアが出るようになってきているようです。

『剣豪』は、3面と6面のボスが消える瞬間にタイミング良く斬ると、ダメージ無しでスコアが加算されるテクニックが重要。この目押しを自動的に行なう装置の導入により、大きくスコアが伸びています。

これまでのスコア保持者も同様の装置を使ってスコアを出していたため、これを抜くために装置を導入しリベンジを果たしているのが面白いところです。

HI-SCORE

●P149の新作ゲーム全国一位スコアは、（申請のあったもののうち）最新のタイトルを上段に配置しています。中段は2005年1月以降に稼動したタイトルのリストです。
下段のレトロゲーム全国一位スコアは、2005年1月以前に稼動したタイトルのリストになっています。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/　i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

ハイスコア集計店一覧

都道府県	店名・住所	URL・営業時間・電話
北海道	GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/
	札幌市東区北41条東1丁目2-15ロイアルハイツ1F	【営】11:00～27:00 ☎011-751-9772
埼玉県	デイトナⅢ	
	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）☎048-269-8119
千葉県	ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/
	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00 ☎047-395-2065
	ゲームセンタークラウン	http://am.ge-sen.com/?3478
	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	【営】9:00～24:00 ☎043-462-1203
東京都	グッデイ21	
	江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00 ☎03-5690-0821
	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html
	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00 ☎03-5330-8595
	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/
	新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00 ☎03-5386-2460
	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/
	新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00 ☎03-5330-6226
	プレイシティキャロット巣鴨店	
	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00 ☎03-3943-6735
	ゲームスタジオキューブ	
	板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00 ☎03-3554-2261
	Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/
	練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00 ☎03-6909-4776
神奈川県	マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/
	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）☎044-751-8570
	イミグランデ 相模原店	
	相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）☎042-753-8881
愛知県	ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/
	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00 ☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html
	愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00 ☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/
	西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00 ☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/
	豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00 ☎0565-26-6777
京都府	GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/
	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00 ☎075-711-1435
	GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/
	宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00 ☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店	
	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00 ☎06-6357-6677
	アミューズメントスタジアム豊中	
	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00 ☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/
	和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00 ☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/
	出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00 ☎0853-23-0731
高知県	えの木	
	高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00 ☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml
	福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00 ☎092-731-0052
	サブカルチュア	
	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00 ☎092-922-9010
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/
	熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00 ☎096-343-9831
	SPOLA九品寺	
	熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00 ☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店	
	鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00 ☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/
	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）☎0994-41-4188

次回集計
（アルカディア11月号掲載）は
2008年9月15日(月)
までに出されたスコアで、
9月18日(木)当日消印まで有効です。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

Street Fighter Ⅳ

トライアルモードの【残りタイム】で集計します。使用キャラは問いません。

■工場出荷設定[DIFFICULTY:4/MEDIUM DAMAGE LEVEL:2/NORMAL GAME SPEED:3/NOMAL TIME SPEED:2/NORMAL CPU ROUND:3]

まもるクンは呪われてしまった！

【スコア】で集計します。使用キャラ、選択ルートは問いません。

■工場出荷設定[DIFFICULTY:NORMAL PLAYER STOCK:3]

お詫びと訂正

アルカディア2008年9月号（No.100）147ページの「Fate/unlimited codes」の工場出荷設定について誤りがありました。
誤：[DIFFICULTY:4 DAMAGE LEVEL:4 MAX TIMER:3 ROUNDS:3]
正：[DIFFICULTY:4 DAMAGE LEVEL:2 MAX TIMER:99 ROUNDS(1P):3]
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

ハイスコア通信

●GAME41（北海道）
「大復活飽きた」と爆弾発言をしつつアストロフラッシュの再稼動を期待しているBIN氏はすごいと思いました。

●GAME in えびせん（東京都）
祝！　店舗欄復活！（予定？）　期待しております！

●大久保アルファステーション（東京都）
当店3階の対戦ゲームフロアに『ストリートファイターⅣ』を入荷しました。2プレイ100円のお得な設定です！　B1フロアでは『ストⅢ3rd』、『ハイパーストⅡ』も対戦台で稼働中です！

●スポラ九品寺＆ショールーム（熊本県）
ザ・ランブルフィッシュ２　タイムアタック（カヤ）
3'55"00　和bit　ALL
byスポラ

●電脳遊園地ハリケーン（鹿児島県）
ます×2夏らしい季節になってきました。毎日、真夏のような熱さのハリケーン！　もちろん対戦熱の影響でね！　最近は大会やフリプも開催していて大盛り上がり！　こりゃーハリケーンでハッスルするしか！

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
残念ながら当店は8月末をもって閉店させて頂く事になりました。常連や遠征して下さった方を含むお客様方に心からの感謝を！　最後まで全力で突っ走りますので、ぜひお立ち寄りください。

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
　個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
　スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
　どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4:大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない
5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。
※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。
　対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています

ARCADIAMAGAZINE.com
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

■E-Mailでのお問い合わせに関して　あて先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。
■FAXでのお問い合わせに関して　問い合わせFAX番号　03-3265-7340
質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

個人申請記入用紙

ゲーム名
集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数
難易度
備考
達成日　年　月　日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　印
このほかに個人申請がある場合　申請枚数（　　）枚

※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

9月の初めにはAMショーが開催され、アーケードゲーム業界がにぎわう時期。そんなときこそアルカディアクーポンで、ゲームをお得に楽しもう！ ぜひ、この機会にご活用を。

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 アミューズメント パークワールド、ゲームセンター電撃新栄、ゲームファンタジア茅ヶ崎店

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております！

■郵送：〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-3265-7340 ■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

もう終わり？意外と早いのね。

明日から学校か～
あっヤバイ！自由研究何もやってない！
先生の観察日記でもつければ？
私は成長しませンッ
そうだ！いいのがある！
AMショー観察日記！
9月中旬だよそれ
あんたまにあわないでAMショー
アミューズメントマシンショー まくはり

マンガ:今井神

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話
北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
北海道	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
北海道	クラブセガ 新道	札幌市東区伏古10条5-2-7	☎011-789-7722
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4 13 14	☎019-643-2872
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字土城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
茨城県	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
群馬県	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
群馬県	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
埼玉県	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
埼玉県	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
埼玉県	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
千葉県	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
千葉県	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
千葉県	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
千葉県	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
千葉県	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2 17-2 TNKビル 1F～2F	☎047-395-1119
千葉県	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
千葉県	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29 7 KSビル 1F	☎047-324-8228
千葉県	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	☎043-462-1203
千葉県	ラッキー中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	☎043-222-5610
千葉県	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16 マルエイ第7ビル	☎043-227-6447
千葉県	HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	八千代市八千代台東1-5-5 アズエリア2F	☎047-411-7971
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
東京都	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
東京都	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1～1F	☎042-389-3461
東京都	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1 22 4	☎03-3982-1817
東京都	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
東京都	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2 2-18	☎03-3554-2261
東京都	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F～3F	☎03-3971-9601
東京都	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1F～4F	☎03-3496-5856
東京都	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1F～3F	☎03-3200-0884
東京都	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
東京都	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
東京都	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
東京都	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
東京都	NAMCO LANDO 渋谷店	渋谷区道玄坂2-29-11	☎03-5428-4550
東京都	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
東京都	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
東京都	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
東京都	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
東京都	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2 5 11	☎03-3904-2010
東京都	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
東京都	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
東京都	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1 3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
東京都	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
東京都	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
東京都	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1 24 5 吉祥寺ライトビルB1～1F	☎0422-23-3211
東京都	ムー大陸 立川店	立川市幸町1-35-7	☎042-538-7295
東京都	アドアーズ新宿歌舞伎町店	新宿区歌舞伎町 1-18-8 第1モナミビルB1～1F	☎03-5155-6481
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
神奈川県	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
神奈川県	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
神奈川県	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
神奈川県	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2-3-13 マノオン相模原ビル B1～1F	☎042-769-9474
神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16-2	☎045-584-2280
神奈川県	アドアーズ大和店B館	大和市大和南 2-1 2	☎046-200-6370
神奈川県	NEW! ゲームファンタジア茅ヶ崎店	神奈川県茅ヶ崎新栄町7-5 エメラルドプラザ1F	☎0467-87-8802
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3 649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
富山県	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222-1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ一38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2-1508	☎0776-33-1900
福井県	セガ アリーナ	福井市丸山1-410	☎0776-52-0806
福井県	Joy Land 敦賀店	敦賀市木崎40-12	☎0770-37-1616
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
山梨県	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
長野県	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
岐阜県	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
静岡県	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2 99	☎0545-57-7777
静岡県	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
静岡県	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
静岡県	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
静岡県	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
静岡県	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 Find Out! Vol.65

広島県 アミューズメント パークワールド

店舗情報

住　所：広島県広島市中区八丁堀11－6
電話番号：082-511-2722
営業時間：10:00 ～ 24:00

対応ゲーム

ビデオ

※ドライブゲーム、ガンシューティングゲームが無料です。

スタッフより

湾岸ミッドナイト、タイムクライシスなど、グループでお楽しみいただけます。

Access

公電八丁堀駅下車、徒歩5分。東急ハンズ裏、ボウリング場パークレーン1階。

東京都 ナムコランド渋谷店

店舗情報

住　所：東京都渋谷区道玄坂２－29－11
電話番号：03-5428-4550
営業時間：10:00 ～ 24:45

対応ゲーム

ビデオ　プライズ

※スタンプ１つで100円分ご利用いただけます。他サービスとの併用はできません。

スタッフより

音ゲー、カードゲーム充実しています！　麻雀も非常に遊びやすい設定です。まってまーす！

Access

渋谷駅ハチ公口より徒歩約5分。道玄坂通りを進み、モスバーガーを右に曲がり右手にあります。

コピーすると
使用できなくなります
アルカディアクーポン

アルカディア → ゲームセンター

8月30日から
20-9.29まで

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

都道府県	店名	住所	電話
静岡県	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
静岡県	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
静岡県	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	一宮市開明字流64-1	☎0586-46-7228
愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
愛知県	おもしろランドAHAHA清洲店	清洲市一場1240	☎052-401-6013
愛知県	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
愛知県	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
愛知県	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
愛知県	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1 65 1	☎0565-26-6777
愛知県	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
愛知県	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
愛知県	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
愛知県	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字枡田306-2	☎0567-22-2522
愛知県	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
愛知県	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
愛知県	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字, I原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
滋賀県	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356 1	☎0748-72-5822
滋賀県	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
京都府	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
京都府	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
京都府	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
京都府	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
大阪府	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
大阪府	ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ）	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
大阪府	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
大阪府	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
大阪府	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
大阪府	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
大阪府	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
大阪府	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
大阪府	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1-9-10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
大阪府	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
大阪府	ビデオシティリノ	大阪市北区梅田1-2 2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
大阪府	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2-2-21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
大阪府	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3 22	☎0729-99-4337
大阪府	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
大阪府	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16 12	☎06-6741-7500
大阪府	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2 4 2	☎06-4396-5270
大阪府	アミューズメントJAMみくりや店	東大阪市御厨東2-14-20	☎06-6618-3600
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
兵庫県	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
兵庫県	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
奈良県	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
奈良県	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
島根県	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
岡山県	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2 4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3 1 8	☎082-814-6116
広島県	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
広島県	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
広島県 NEW!	アミューズメント パークワールド	広島県広島市中区八丁堀11－6	☎082-511-2722
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82 1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
高知県	戦 ikusa	土佐市高岡町甲433-1 TUTAYA高岡店内 戦	☎088-854-1930
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
香川県	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
香川県	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798 2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
香川県	戦（いくさ）	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-13-12	☎090-4339-1593
福岡県	TAC 北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11	☎093-941-9022
福岡県	アカトンボ西新店（※2）	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
福岡県	スーパーアカトンボ香椎店（※2）	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
福岡県	トンボ大橋駅前店（※2）	福岡市南区大橋1-9 1	☎092-553-1081
福岡県	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
福岡県	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3 6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
福岡県	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1F～3F	☎ 092-724-5971
長崎県	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18 15	☎0956-34-6070
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
大分県	セガ ワールド 中津（※3）	中津市沖代町1 2 16	☎0979-22-7833
大分県	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
大分県	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
大分県	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12 25 サンコーボジャンバル 1F	☎0977-25-7812
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
鹿児島県 NEW!	ゲームセンター電撃新栄	鹿児島県鹿児島市新栄町1-28	☎099-255-2505
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588
沖縄県	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

プライズワンダーランド

アイコンの見方

袋タイプ：中身によって重心が異なるので、注意しよう。

吊り下げ箱タイプ：コンビニキャッチャーDXに代表される形態。上部のラベルを正面からつかもう。

ぬいぐるみ：首などのくびれた個所が狙い目。

吊り下げラベルタイプ：これもラベルを正面から挟むように。

箱タイプ：側面の穴か、フタのすき間を狙おう。

吊り下げラベル長細型：細めなので本体も狙える。割と簡単。

アツかった夏休みとオリンピック、そして闘劇が終わり、季節が秋へと移りゆく今日この頃。今月は、9月に登場する至高のアイテムを一挙紹介するぞ！

サンデー×マガジン50周年コラボフィギュアセット聖サンマガ学園2時限目

セガ／9月中旬　全2種

週刊少年サンデーからは『タッチ』の浅倉南、そして週刊少年マガジンからは、『ゲゲゲの鬼太郎』の猫娘をフィギュア化！

MELTY BLOOD Act Cadenza エクストラサマービーチフィギュアVol.2

セガ／9月下旬／全3種

人気格闘ゲーム『メルブラ』のアルクェイド、シエル、シオンの3人がフィギュアになった。ゲーム中では見られない、セクシーな水着姿に注目！

サンデー×マガジン50周年コラボフィギュアセット聖サンマガ学園3時限目

セガ／9月下旬／全2種

TVアニメ化された、週刊少年サンデーの人気コミック『焼きたて!! ジャぱん』の梓川月乃と、週刊少年マガジンで好評連載中の『FAIRY TAIL』から、ルーシィが登場!!

DEAD OR ALIVE エクストラサマービーチフィギュア feat.山下しゅんや

セガ／9月上旬／全2種

イラストレーター、山下しゅんや氏が描き下ろしたかすみとあやねを、忠実に立体化！　ふたりのダイナマイトボディに酔いしれろ!!

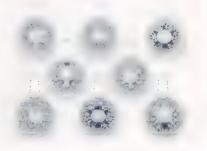
ヤッターマン ヤッターワン フィギュア

システムサービス／9月上旬／全1種

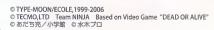
ヤッターマンたちが乗り込む巨大犬型ロボ「ヤッターワン」の精巧なフィギュア。全高約22センチと、存在感も抜群！

もやしもん シャーレ入りマスコット

タイトー／9月下旬　全8種

人気コミック『もやしもん』に登場する菌たちのキーホルダー。実験器具のシャーレ型ケースがオシャレな逸品だ。カバンや携帯電話につけて、かもされよう！

豆しば 豆サイズマスコット

タイトー／9月下旬　全5種

今年の3月に登場した、豆でも犬でもない不思議なCMキャラクター「豆しば」のマスコット。これを身に付けていれば、自然に豆知識も身に付くかも!?

プライズテクニック研究所
プテ研

第五回目のテクニック 千鳥の曲（ちどりのきょく）

イラスト：森茶

片方のアームでぬいぐるみの首元を。もう片方のアームでワキの下を掴むように操作すると、バランスが保たれます。柔道の「袈裟固め」のような感じですね。クレーン本体の中心に、ぬいぐるみの重心がくるように操作するのがコツです。

カピバラさん スーパーDXぬいぐるみ ～ハロウィーンデザイン～

バンプレスト／9月中旬／全2種

カピバラさんと、その仲間であるホワイトさんのぬいぐるみ。キュートなハロウィーン仕様と、全長約38センチというビッグサイズがうれしい!

ドラゴンボールZ ハイスペックカラーリングフィギュア3

バンプレスト／9月下旬／全4種

塗装に異様なまでのこだわりを見せるフィギュアシリーズ第３弾。造形も見事だが、服や肌のグラデーションの美しさに目がくぎ付け!

ひぐらしのなく頃に解 組立式フィギュア

バンプレスト／9月中旬／全1種

同人PCゲームからスタートし、今やさまざまなメディアで展開している話題作『ひぐらしのなく頃に』。そのヒロイン、竜宮レナが、プライズに登場!

ドラゴンボールZ 組立式DXドラゴンボールクリーチャーズ

バンプレスト／9月下旬／全2種

フリーザの第３形態とセルの第１形態をフィギュア化! 精密で鬼気迫る造形は、全高わずか10センチとは思えないほど迫力満点!!

機動戦士ガンダム00 DXヒロインフィギュア4

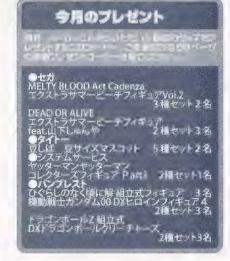
バンプレスト／9月下旬／全2種

10月にセカンドシーズンの放映が決定した『ガンダム00』から、王留美（ワン・リューミン）とスメラギの私服姿を立体化!

今月のプレゼント

●セガ
MELTY BLOOD Act Cadenza エクストラサマービーチフィギュアVol.2　3種セット2名
DEAD OR ALIVE エクストラサマービーチフィギュア feat.山下しゅんや　2種セット3名
●タイトー
豆しば　豆サイズマスコット　5種セット2名
●システムサービス
ヤッターマンヤッターマン コレクターズフィギュア Part1　2種セット1名
●バンプレスト
ひぐらしのなく頃に解 組立式フィギュア　3名
機動戦士ガンダム00 DXヒロインフィギュア4　2種セット3名
ドラゴンボールZ 組立式 DXドラゴンボールクリーチャーズ　2種セット3名

アルカディアデータベース

ARCADIA DATA BASE

2008年7月16日～8月15日

ビデオゲームランキング

第6位　STREET FIGHTER Ⅳ

待望の新作『STREET FIGHTER Ⅳ』が初登場で6位にランクイン。シンプルでありながらも奥深いゲーム性は、今後幅広いファン層からの支持を得られそうだ。ロングヒットを期待したい。

メーカー　カプコン
ポイント　181.5

順位	前回	タイトル〈メーカー〉	ポイント
1	→	鉄拳6<バンダイナムコゲームス>	303.2
2	↑	GUILTY GEAR XX ΛCORE<アークシステムワークス>	269.4
3	↓	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム<バンダイナムコゲームス>	254.7
4	↑	Fate/unlimited codes<カプコン>	201.9
5	NEW	Virtua Fighter5 R<セガ>	183.3
6	NEW	STREET FIGHTER Ⅳ<カプコン>	181.5
7	↓	アルカナハート 2<エクサム>	169.8
8	↓	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE<カプコン>	121.4
9	↓	MELTY BLOOD Act Cadenza<エコールソフトウェア>	102.3
10	↑	機動戦士ガンダムSEED [illegible]	87.9

ビデオゲームランキング（コックピットアップライト）

第1位　DrumManiaV5 Rock to Infinity

全体的に好調な音楽ゲームの中、頭一つ抜け出したのがKONAMIの新作『DrumManiaV5 Rock to Infinity』。強力タイトルや新作が多くひしめきあう中、見事初登場1位を獲得した。

メーカー　KONAMI
ポイント　283.5

順位	前回	タイトル〈メーカー〉	ポイント
1	NEW	DrumManiaV5 Rock to Infinity<KONAMI>	283.5
2	↑	機動戦士ガンダム 戦場の絆<バンダイナムコゲームス>	[illegible]
3	NEW	麻雀格闘倶楽部7<KONAMI>	212.7
4	NEW	GuitarFreaksV5 Rock to Infinity<KONAMI>	203.2
5	↓	beatmania ⅡDX 15 DJ TROOPERS<KONAMI>	196.5
6	↓	[illegible] PARTY♪<KONAMI>	165.0
7	↓	セガネットワーク対戦麻雀 MJ4<セガ>	138.5
8	↓	LORD of VERMILION<スクウェア・エニックス>	121.2
9	→	ハーフライフ 2 サバイバー Ver.2.0<タイトー>	118.7
10	↓	[illegible]	94.3

協力店舗（50音順）

店舗名	住所	電話
AMUSEMENT LAND Kentagon	東京都新宿区百人町1-10-7	☎03-5386-2460
AMUSEMENT LAND Kyontagon	東京都新宿区百人町[illegible]	☎[illegible]
GAME41	[illegible]	☎[illegible]
GAME DINO[illegible]	[illegible]	☎[illegible]
GAME in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤジマビル 2F	☎03-6909-4776
GAME'S MILK	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎0774-44-5770
TAC北方店	福岡県北九州市小倉南区北方4-1-11ロイヤルインテリジェンスビル1F	☎093-941-9022
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
グッチィ21	東京都江東区北砂7-4-4	☎03-5690-0821
ゲームスポットハロウィン	[illegible]	☎[illegible]
チャレンジャー ABABA 天神橋店	[illegible]	☎[illegible]
チャレンジャーガムガム[illegible]	[illegible]	☎[illegible]
電脳遊園地ハリケーン	鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	☎0994-41-4188
ピタゴラスMQ	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-472-3566
マットマウスパートⅡ	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	☎044-751-8570

てあたりしたいゲームリスト

2008年8月15日現在

タイトル	メーカー	ジャンル	稼働予定
●2008年9月稼動予定のタイトル			
RAMBO	セガ	ガンシューティング	9月予定
D1GP Arcade	タイトー	ドライブ	9月予定
WCCF IC 2006-2007 4P	セガ	カード	9月予定
MELTY BLOOD Actress again	エコールソフトウェア	対戦格闘	9月予定
●2008年秋以降に稼働予定のタイトル			
すっごい!アルカナハート2(仮)	エクサム	対戦格闘	秋予定
beatmania ⅡDX 16 EMPRESS	KONAMI	音楽	11月予定
タツノコVS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES	カプコン	対戦格闘	冬予定
ブレイブルー	アークシステムワークス	対戦格闘	冬予定
のびてけ!　ビョンビョン大作戦	KONAMI	体感型ビデオ	冬予定
モンスター　エンシェントクライン	エクサム	対戦格闘	冬予定
デモンブライド	エクサム	対戦格闘	冬予定
R改:アルティメット ストリート レーシング	セガ	ドライブ	冬予定
愛されるより愛シタイ～THE HOUSE OF THE DEAD EX～	セガ	ガンシューティング	冬予定
●2008年稼働予定のタイトル			
旋光の輪舞2（仮）	グレフ	未定	2008年予定
ACE DRIVER 3 FINAL TURN	バンダイナムコゲームス	ドライブ	2008年予定
バルカンウォーズ	アトラス/エニーワークス	ガンシューティング	2008年予定
トラブル☆ウィッチーズ アマルガムの娘たち	冒険企画局	シューティング	2008年予定

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！ なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.66

ロード オブ ヴァーミリオン スターティングガイド

価格：1,449円（税込）
雑誌コード：61956-37

スクウェア・エニックスのトレーディングカードゲーム『ロード オブ ヴァーミリオン』の入門書が絶賛発売中。これから始めたい人は本書を読めば迷うことなくプレイを始められ、既にプレイしている人にはさらなる高みを目指す道しるべとなるだろう。付録DVDでは、基本操作からストーリーモードの攻略映像、対戦映像なども収録。映像と誌面の両側面から、キミのプレイをサポートだ！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.63

ARCANAHEART2 RIGHT PART HEARTMATIC COMPLETION

定価：1,680円（税込）
雑誌コード：61956-39

イラストや数値データを余すところ無く収録。また、豪華作家陣によるゲストイラスト、開発スタッフからの描き下ろしイラストも満載な内容となっているぞ。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.62

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH Master Guide

定価：1,554円（税込）
雑誌コード：61956-26

各システムの解説、全キャラクターの技を写真付きで解説。また対戦、CPU攻略など、『KOF'98UM』のあらゆる情報を掲載。さらに、PS2版にも対応した1冊。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.61

戦国BASARA®X 攻略ガイド

定価：1,550円（税込）
雑誌コード：61956-25

個性的なキャラクターたちの紹介、グラフィック付き技解説、システム解説などのほか、対戦攻略や連続技を網羅。本書で、戦国乱世を闘う知識を身に着けよう！

次号予告

期待の新作タイトル満を持して登場!!

MELTY BLOOD Actress Again（エコールソフトウェア）

RAMBO（セガ）

大人気タイトルの攻略も目白押し!!

STREET FIGHTER Ⅳ（カプコン）

Virtua Fighter5 R（セガ）

新旧問わず、さまざまなタイトルの紹介・攻略記事もお届け

すっごい！アルカナハート2（エクサム）

鉄拳6（バンダイナムコゲームス）

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

次号2008年11月号は 2008年9月30日（火）発売予定
予価690円（税込）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信 ドス龍
mosa@arcadiamagazine.com
■新・愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!!
dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿
beatraizing@arcadiamagazine.com
■アルカナSIGNALS! 各コーナー
arcanaheart@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿
post_arcadia@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先
arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8790 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
11月号（2008年9月30日）への投稿もよろしくお願いします!
12月号（2008年10月30日）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

12月号/9月16日（火）必着
1月号/10月16日（木）必着

アルカディアこん身のムック! 絶賛発売中!!

闘劇魂 Vol.10

格闘ゲーマーのための格闘ゲーム専門誌第10弾!!

格ゲー新作ラッシュが続く2008年、各タイトルの対戦動画やコンボを付録DVDに満載し、闘劇魂Vol.10が登場。誌面では『ストリートファイター IV』、『バーチャファイター5 R』や絶賛稼働中の新作タイトルを大特集しているぞ。格闘ゲーマーは必ずチェックし、熟読して新たな闘いにいち早く対応しよう!

~DVD収録コンテンツ~

- 『ストリートファイター IV』新システム紹介&実践例
- 『鉄拳6』2008夏、連続技まとめ&魅せコンボ集
- 『Fate/unlimited codes』必修コンボ集
- 『戦国BASARA® X(クロス)』対戦集
- 『KOF'98 ULTIMATE MATCH』大会 in 中国「激闘08」
- 闘劇'08予選名勝負集
- 注目の新作タイトルのPV特集

そのほか、豊富なコンテンツが収録

総収録時間 180分 付録DVD

絶賛発売中!!
価格 **1,449**(税込)

機動戦士ガンダム ガンダムVSガンダム 攻略ガイド

至高の"ガンダム祭り"をムック化

人気シリーズ最新作『機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム』の攻略本が登場! 15作品32機体の基本性能はもちろん、写真付き全技表や攻撃数値、よろけ値、攻撃発生、各種移動のデータなど、初心者からベテランパイロットまで役立つ情報が満載。他にもコラムでは、チーム考察やG VS.G用語集をゲーム用語編とスラング用語編の2種類に分けて紹介。また、攻略と一緒に機体とパイロット紹介などもあり、ファンにとっては嬉しい内容となっている。基本的なシステム紹介も掲載されており、新規のユーザーにも安心の内容だ。至高のガンダム祭りで生き抜くために、必見の一冊。

絶賛発売中!!
定価 **1,600**円(税込)

すべての機体を乗りこなせ!

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話(0570)060-555(代表)
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお申し込み先 エンターブレインストア E-mail:cs@eb-store.com
または弊社サイト http://www.enterbrain.co.jp/にてご注文ください。

LORD of VERMILION

スターティングガイド

紅蓮の王を目指せ!! プレイヤー必携の入門書

映像と誌面でサポート!

『ロード オブ ヴァーミリオン』の入門書が発売中! 全カードデータリスト、システム解説、ストーリーモードのセオリー、デッキ構築の解説を掲載。さらに、付録DVDにチュートリアル映像を収録しているので、カードゲームが初めての方でも安心の内容だ!!

総収録時間 62分 付録DVD

絶賛発売中!!

価格 1,380円(税込)

アルカディア カードゲーム コンプリート Vol. 2

最強カードゲーム専門誌第2弾登場!!

1冊まるごとカードゲーム

アーケードカードゲーマーのための専門誌第2弾! 誌面は『WCCF2006-2007』、『ロード オブ ヴァーミリオン』、『三国志大戦3』の人気タイトル3本を大特集!! 特に注目のタイトルは50ページにも及ぶ『WCCF2006-2007』だ。全カードデータや開発者インタビューなど、プレイヤー必見のデータが満載! そして、『クエストオブD』のEXカードが付録。ボリューム満点な内容となっているぞ。

絶賛発売中!!

定価 1,100円(税込)

期待の新作・人気タイトル、続々ムック化予定!!

ARCANA HEART 2
RIGHT PART HEARTMATIC COMPLETION

聖女たちの魅力をすべて公開!

技解説&攻略を中心とした上巻に引き続き、イラストや数値データを余すところ無く収録し、『アルカナハート2』の魅力を凝縮した下巻が絶賛発売中! 作中で使われているボイスやメッセージの完全リストはもちろん、ゲスト作家&開発スタッフによる描き下ろしイラストも掲載されているぞ。さらに、ディレクターのさくらいとおる氏書き下ろしの全キャラクターショートストーリーに加えて、各キャラクターの設定画など、ここでしか見られないイラスト&資料が満載!

絶賛発売中!!

定価 1,680円(税込)

ストリートファイターIV ムック化決定!!

2008年秋発売予定 鋭意製作中

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ 通信販売のご案内

バックナンバーのご案内

掲載されているタイトル以外の刊行物をお探しの場合、弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)もしくは、エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)から、刊行物を一覧できます。

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが、送料がかかること無く店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からebten(エビテン)にアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア メールアドレス:cs@eb-store.com
カスタマーサポート (お電話によるお問い合わせ) 電話番号:0570-060-555

株式会社 エンターブレイン

編集後記

●アルカディアの攻略本、「機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム 攻略ガイド」が絶賛発売中! 大人の事情(!?)で発売日が延びてしまいましたが、その分実戦で役立つデータや、数値資料が満載!! 今回は技数が大幅に増えているため、格ゲー攻略本スタイルの紹介など新たな試みも導入してみました。新機体、ガンダムエクシアのフォローは今月号の本誌でやっていますので、併せてご購入いただきたいと思います。作業期間中はモン○ン自粛、ゲーセン自粛で頑張ったので、ぜひ読んでやってくださいまし。後は全国大会ですが、果たしてどんな結果になるか楽しみです。(しかしitakyo、無駄死にでは無いぞ)

●無事「闘劇'08」が終了。今回は例年になくバタついて、非常に苦労しました。とはいえ、最後はスタッフの踏ん張りで、なんとか成功に導けるので非常に心強いです。もう自分的には「闘劇'09」のスタートです。(さわたり)

●闘劇'08閉幕! 今年も、何度も泣きそうになりました。一期一会の闘いを繰り広げる鍛え抜かれた選手たち。一度しか無いチャンスをものにして、優勝の座に輝くまでのプロセスに、一片の濁りもありません。(杉田)

●闘劇・壇上選手が舞台裏で興奮ぎみに語る「あんなに大勢の人が俺に注目してて、それだけでイキそう! このゲームやり続けて良かった」という台詞。毎回同意の言葉をゲーマーから聞くたびに、次回への活力となるのだ。(霜田)

●闘劇、オリンピック、甲子園と、大きな大会が続いた8月。歳のせいか最近かなり涙もろく、感動的なシーンを見るとついもらい泣きを……。涙を流すほど熱中してくれるプレイヤーが居るのは、本当にありがたい限りです。(河野)

●レバーのチェンジの告知が遅れた。試合開始の時間がずれたときの告知が行き渡っていなかった。Farewell Partyの用紙を渡せなかった選手がいた。次回の闘劇では改善したい。あと、試合の盗撮は勘弁してください。(&う)

●『鉄拳6』と『湾岸ミッドナイト マキシマムチューン』のニューバージョンが発表されました。両タイトルとも、9月のAMショーに出展されるそうです。遊べるかどうかは別にして、二つともすごく楽しみ。(野口)

●そろそろ一段落しているはずですが、これを書いている今はまさに「闘劇'08 FINAL」終了直後。毎年何かしらのドラマチックな展開が起きるのが楽しかったり、不思議だったり。モバイルでも優勝者インタビューなどを展開予定ですぞ。(花澤)

●闘劇も終わり一段落。と思ったら、次は『三国志大戦3』の新バージョン! 新カードの追加により、象兵の復活や新計略の登場が現在の戦況にどのような影響を与えるかが楽しみ。冬目絵の武将を使いたい!(上田)

●今回の闘劇は前回に負けず劣らず、たくさんの感動をもらいました。どの試合も目が離せないぐらいの、熱い闘いでしたが、個人的には「ストⅢ3rdストライク」の決勝はとても印象的でした。(金子)

●熱かった闘劇も終わりいよいよ季節は秋、欧州フットボール新シーズン開幕です。それとともに眠れぬ夜の始まりです。さらにお馬さんも秋のGIシーズンに突入。体も財布も大変です。競馬がギャンブル? ロマンですよ。(高瀬)

●初めて闘劇というものを間近で見た今年の夏、忘れられない思い出になりそうです。闘劇スタッフとしての参加だったわけですが、今年学んだことを来年の闘劇で活かして、より良いイベントにしたいと思います。(井川)

●自分も今月で退職いたします。短い間でしたが、闘劇という大舞台を見届けた今、得たものはとても大きいと実感しています。これからは夢のために生きますが、ゲーマーは死ぬ時にやめるんDA☆ZE!(川中)

●大盛況の3日間で闘劇が終了しました。皆さんは来てくれましたかな? 感動があり、涙があり、笑いがあった。闘劇って良いものですね。酒の肴に闘劇の試合を見たくなったので、闘劇DVDを探しに行くかな。(村松)

●現在、校了日ぶっちぎり気味なペースで進行中。何やらいろいろヤバそうです。ていうか、本当に終わるの? 校了するの? 冗談じゃなくて。取り敢えず、終わらなかったらどこか遠くに逃げます。(松浦)

●読者の皆さまはじめまして。今月から本誌編集者となりました原と申します。夢であったゲーム雑誌の編集者になれ、深く感動しております。まだ右も左も分からない新人ですが、これからよろしくお願い致します。(原)

●はいどうも初めましてこんにちは。新しくアルカディアモバイルに入りました。山田です。皆さまが喜んでいただけるようなコンテンツ配信を目指して務めたいと思いますので、今後ともよろしくお願いします(山田)

●今月からアルカディア編集部に入った尾崎です。いきなり闘劇の手伝いというところから入ったのですが、大会を大成功に導いた一端を担えたかなと思っています。これからもがんばりますのでヨロシク!(尾崎)

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容については一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555
(土・日・祝祭日を除く 12:00~17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/河野 淳一/野口 晶/安藤 慶祐 上野 真嗣/花澤 貴宏/上田 裕生/金子 拓真/高瀬 康次/井川 史也/川中 勲人/村松 裕也/松浦 恵介/原 孝則/山田 卓司/尾崎 貴也
■編集協力(五十音順) 穐山 秀明/age/飛鳥/アストロ/伊勢猫/一姫二クマ太郎/イトシュン/MVP/OYZ/がーくん/カイゼルちくわ/栗田/九辺礼/黒鉄タカスエ/京城/げっつ☆先生/KYO/極限堂/KEN/ケンちゃん/ゴージャス/C・LAN(トリスター)/庄司卓/ジョセフ/スカ/ずるずる 禅/タケヤマ/ダディ木村 たてしゅ/田渕健康(トリスター)/垂れ/タンカー/ちび太/伝説のオタク/ナポレオン/ニクマン/ぬのまる/ねむにゃん/パチ/花田/ハメコ。/fan114/無木統文/フラン/ホームステイアキラ/マッハ/マッハ晶/マンモス丸谷/矢永/ゆきのせ/よるよる/ラオウ/ロケット
■制作協力:株式会社アークライト 片岡大輔(編集) 田頭恒太(編集)/柳生詳史(デザイン)
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ: Studio T(五十音順)/鬼束 麻里/小森 大輔 曽根田 元 中川 有紀子/永山 亘/新妻 和久 堀内 剛/雪岡 直樹/吉田 佐知子/和田 貴光
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ/閃墨/斉藤コーキ/桜みさき/タケシマサトシ/森茶/湯川真
■業務部 青木 孝道/森村 利佐
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠/廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広/八田 竜馬/樋口 尚子/梅山 達夫
■企画宣伝 松永 留史/兎束 龍憲
■編集総務 須藤 史紀/高木 由美子/時田 寛子

お詫びと訂正

●アルカディア2008年9月号(No.100)の008ヘージページのスペシャル映像コンテンツ目次にて、『ロード オブ ヴァーミリオン』開発陣VS.アルカディア傭兵部隊の出演者の名前とゲームタイトルを間違っておりました。
誤:fan117 誤:ロードオブバーミリオン
正:fan114 正:ロード オブ ヴァーミリオン
関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしましたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 10月号 [No.101] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.101
第9巻 第10号 通巻第101号 平成20年10月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-10
■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com
■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は59ページに掲載されています。はがき裏面のA1~3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア10月号[No.101]アンケート対応番号

1 闘劇'08リポート
2 バーチャファイター5 R
3 すっごい!アルカナハート2
4 デモンブライド
5 アルカディアモバイル
6 鉄拳6 BLOODLINE REBELLION(仮題)
7 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン3 デラックス(仮題)
8 タツノコ VS. CAPCOM CROSS GENERATION OF HEROES
9 ブレイブルー
10 メルティブラッド アクトレスアゲイン
11 ストリートファイターⅣ
12 Fate/unlimited codes
13 読者プレゼント
14 怒首領蜂大復活
15 まもるクンは呪われてしまった!
16 雷電Ⅳ(Xbox360版)
17 ワールドクラブ チャンピオン フットボール インターコンチネンタルクラブス 2006-2007
18 ロード オブ ヴァーミリオン
19 機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
20 三国志大戦3
21 ダービーオーナーズクラブ2008 feel the rush
22 アルカナハート2
23 クエスト オブ D ザ・バトルキングダム
24 鉄拳6
25 GuitarFreaksV5 Rock to Infinity
26 DrumManiaV5 Rock to Infinity
27 ROOTS26
28 ビート・レイジング
29 BEMANIトップランカー決定戦
30 pop'n music 16 PARTY♪
31 jubeat
32 クイズマジックアカデミー5
33 セガネットワーク対戦麻雀 MJ4
34 ネットワーク対戦クイズ Answer × Answer DXプラス
35 D1GP ARCADE
36 機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
37 銅雀台
38 アルカナシグナルズ
39 アルカディ屋
40 アルカディアフロンティアーズ
41 猛者通信ドス龍
42 悠久の車輪~ Eternal Wheel ~
43 悠久の車輪~ Eternal Wheel ~ Heritage
44 パチゃっ子インフィニティ5
45 アーケードニュースアナライズ
46 ゲームセンターイベントリスト
47 ハイスコア全国集計
48 アルカディアクーポン
49 プライズワンダーランド
50 アルカディアデータベース
51 次号予告
52 バックナンバー&ムック告知
53 編集後記・奥付

Q10.学校・職業・その他

1 小学生	7 高校3年生	13 会社員
2 中学1年生	8 短大生	14 自営業
3 中学2年生	9 専門学校生	15 主婦
4 中学3年生	10 予備校生	16 フリーター
5 高校1年生	11 大学生	17 無職
6 高校2年生	12 大学院生	

[お願い]

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。
頭書に反する例を発見しました場合は、正常化へ向けて、当社法務部より管理者様・管理会社様に速やかにご連絡致しますので、あらかじめご了承ください。

No.101

アンケートはがき

P.160にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事	番号		理由	
	番号			
	番号			
	番号			

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 今月の付録小冊子『読者投稿ページ100号記念別冊 アフロ百炎祭』はどうでしたか?

A4. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満
その理由〔 〕

Q5. 今月の表紙の満足度を教えてください。

A5. □満足 □まあまあ満足 □普通 □少し不満 □不満
その理由〔 〕

Q6. 今年の闘劇には参加されましたか?

A6. □予選に参加した □本選に参加した □会場で本選を観戦した □参加しなかった

Q7. 次回の闘劇では、どのタイトルを希望しますか? 開催希望タイトルを教えてください。

A7. 〔 〕

Q8. 今、一番熱中しているアーケードゲームを教えてください。

A8. 〔 〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔 〕ページ 〔 〕さんの投稿

自由欄〔 〕都 道 府 県 P.N〔 〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました!

料金受取人払

麹町局承認

7121

差出有効期限
平成21年2月
25日まで
（郵便切手不要）

郵便はがき

102-8790

483

（受取人）
（株）エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

編集部

アルカディア No.101 アンケート係

フリガナ		年　齢	性　別	A10.職業	プレゼント番号
氏　名		歳	男・女		※
生年月日	西暦　　年　　月　　日	電話　（　　　）			
住　所	□□□-□□□□　　都道府県　　市郡区				

※プレゼント番号は P059 参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？　一つだけお答えください。

A11. □書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □ゲームセンターの広告 □Web サイト □前号も購入している □そのほか（　　　　　　　　）

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A12.

Q13. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A13. □Wii □ニンテンドーゲームキューブ □ニンテンドーDS（Lite含む）
□プレイステーション3 □プレイステーションポータブル □プレイステーション2
□Xbox360 □そのほか（　　　　　　） □家庭用ゲーム機は持ってない

月刊アルカディア ARCADIA 101

発行人／浜村 弘一 編集人／青柳 昌行 発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555（代表）

enterbrain

●特別定価690円 本体657円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-10

4910115471083
00657